Año I • Octubre de 1995 • 500 Ptas.

ÚLTIMA GENERACIÓN

Nº 7

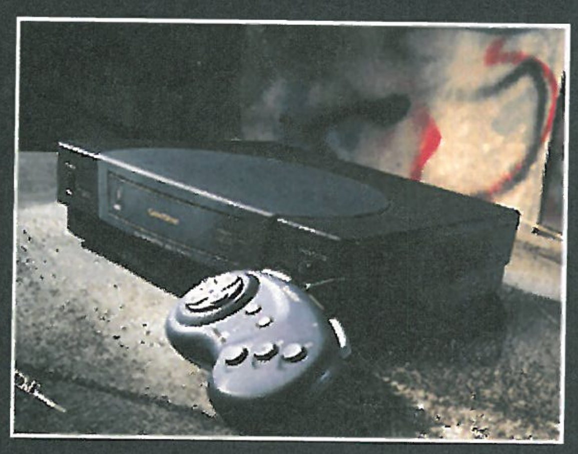


Sega Rally

Saturn hereda la esencia de los mejores simuladores de carreras




ULTIMA
MIR95
KIOSCO



EL MERCADO ESPAÑOL

Desde estas mismas líneas, hemos reivindicado en repetidas ocasiones la llegada de las consolas de última generación al mercado español. Quizá sea una petición descabellada, más fruto del deseo legítimo de un buen aficionado a disfrutar con tecnología vanguardista, que del análisis objetivo de las condiciones de un mercado que seguramente no esté preparado para asumir la oferta existente en otros rincones del planeta.

Partiendo de esta reflexión, sería fácil entender que la añorada 3DO, nacida en 1993, haya tardado dos años en llegar oficialmente a España. Justificada la tardanza, aceptando que Goldstar es dueña de asumir los plazos y riesgos empresariales que considere oportunos, parece excesivo que su precio sea de 69.900 pesetas, idéntico al de la PlayStation, una máquina más moderna y tecnológicamente mejor dotada.

Goldstar anuncia que el M2, el cartucho de ampliación de 3DO, que permite la presentación en pantalla de un millón de polígonos por segundo, que posee vídeo digital MPEG y es capaz de duplicar la potencia de la máquina de 32 a 64 bits, estará disponible en el mes de abril de 1996, al precio de 15.000 pesetas. Es curioso este mundo de los videojuegos que juega con las cifras tan caprichosamente. Pero tenemos que entenderlo.

Una duda invade al ser comprensivo que es también escéptico: ¿es posible que el miedo impidiese a algunos a abrir mercado, que esperasen la iniciativa de Sega para poner la Saturn en la calle, que viesen su precio y entendiesen que todo el monte era orégano, que los márgenes de beneficios eran interesantes y que era hora ya de creer en el mercado español?

SUMARIO

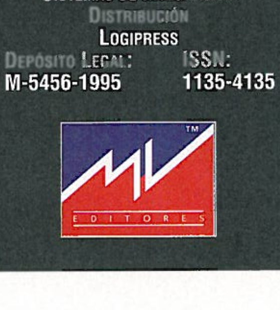


Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

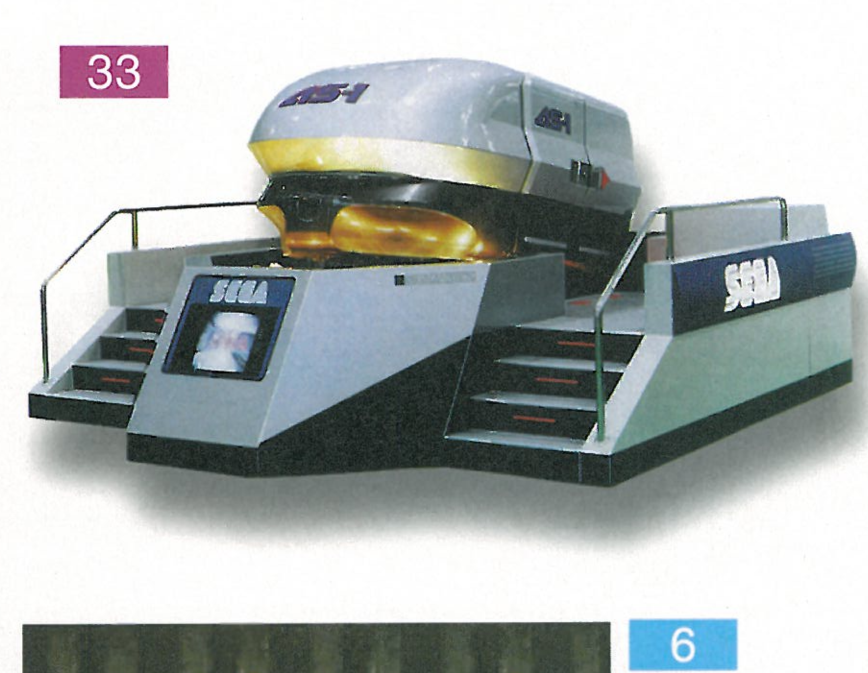
Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
CARLOS BALLESTER
GONZALO HERRERO
JAIME LÓPEZ Y DIEGO DELCLAUX
(FOTOGRAFÍA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA
MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
PROMOGRAF
IMPRESIÓN
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
DISTRIBUCIÓN
LOGIPRESS
DEPÓSITO LEGAL: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135



33



6

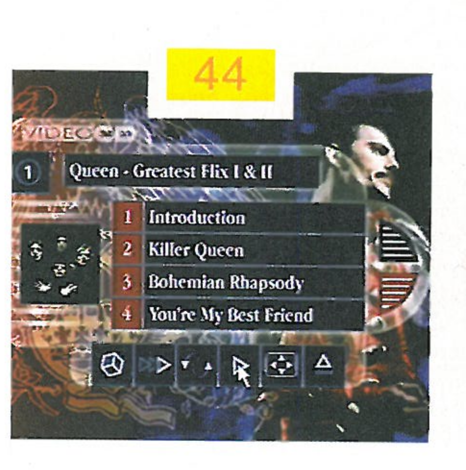




106







6 Opciones

Goldstar ya ha puesto su 3DO en el mercado y anuncia el deseado M2 como una realidad tangible. El ECTS de Londres supone el pistoletazo de salida para el mercado europeo de consolas de última generación.

15 Versión beta

Sega Rally para Saturn es la noticia más alentadora de este mes; en su haber cabe anotar algunas excelencias técnicas de las que *Daytona USA* adolecía. *Lone Soldier*, para PlayStation, es un concepto perfectamente evolucionado con alma de clásico.

33 Salón recreativo

Sega comienza su desembarco en España con la apertura de su primer C.E.F. (Centro de Entretenimiento Familiar) en Madrid. La premisa fundamental: borrar de la memoria los antiguos billares y convertir estos centros en opciones fiables de ocio familiar.

44 Reportajes: MPEG

Con el desarrollo de las tecnologías digitales y la difusión del CD, el vídeo se ha mostrado como uno de los pasos obligados de evolución que algunas consolas ofrecen entre sus prestaciones. El MPEG es el estándar acordado por la industria para unificar criterios.

53 Versión final

Rayman nos devuelve a los gloriosos años de los plataformas tradicionales, pero con mejoras en el color y sonido. La segunda parte de *Clockwork Knight* de Sega nos demuestra que las sagas interminables no escapan a la nueva generación.

106 Entrevista

Virgin Interactive Entertainment España es una realidad desde el pasado mes de septiembre. **Mariele Isidoro** nos ofrece la visión de una compañía que trabaja para todos los formatos existentes, incluidas las consolas de 32 bits: Saturn, PlayStation y 3DO.

Sega PC

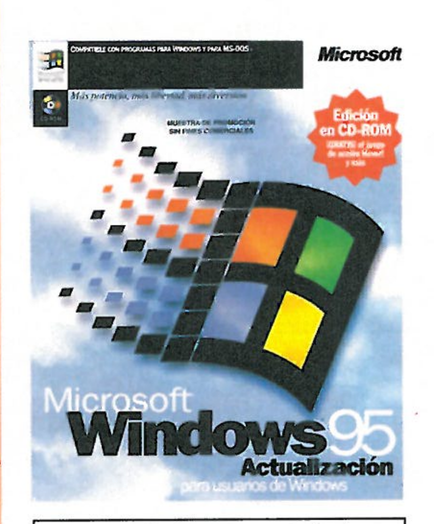
La nueva marca de Sega América nace con el fin de acercar los grandes títulos de sus diferentes sistemas a los usuarios de PC's. En un principio se pondrán en circulación cuatro programas y, según la propia compañía, la lista se incrementará notablemente durante el año 96.

A tal efecto, se han suscrito acuerdos con experimentadas compañías en el desarrollo de sistemas. Diamond Multimedia ha sido la encargada de desarrollar el centro neurálgico del sistema, el Diamond Edge 3D, que incluye el chip acelerador NV-1 de NVIDIA (permite la compatibilidad del PC con todos los periféricos para Saturn), así como la utilización de gráficos en 3D en tiempo real, efectos especiales basados en vídeo, *full motion video* y audio de alta fidelidad.

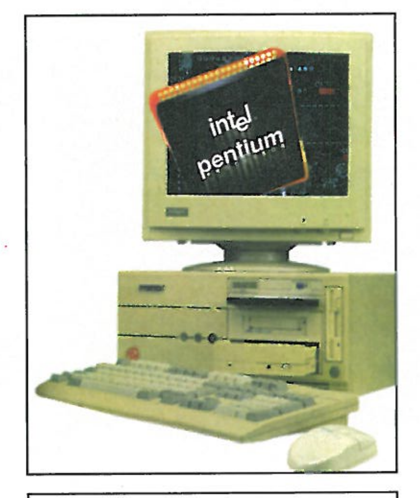
Los juegos serán compatibles con Pentium y necesitarán del entorno Windows 95. Los primeros títulos en ver la luz serán clásicos de Mega Drivre y MCD como *Ecco the Dolphin*, *Tomcat Alley*, *Comix Zone* y *Sonic CD*, y estarán disponibles al precio de 39.95 dólares (unas 5.000 pesetas).

Virtua Fighter Remix saldrá a la calle este mes junto al acelerador Diamond Edge 3D y un paquete de software complementario. Su precio, entre los 249 y los 399 dólares (de 25.000 a 45.000 pesetas). Entre los posibles títulos para el próximo año se encuentra *Panzer Dragoon*.

Tom Kalinske presidente de Sega América afirma: "Sega es, ante todo, un gran fabricante de entretenimiento interactivo. El poder de Pentium nos permite transportar nuestros arcades a formato PC manteniendo la calidad y las características originales del juego". Sega trabaja sobre unas previsiones que indican que alcanzará una cuota de mercado en la industria de sistemas de juego para PC del 25 % en cuatro años.



Trabajar bajo entorno Windows 95 será uno de los requisitos necesarios para disfrutar de los juegos de Sega en un PC.



Gracias al acelerador Diamond Edge 3D, los PC's estarán en condiciones de reproducir los más brillantes trabajos de Sega.

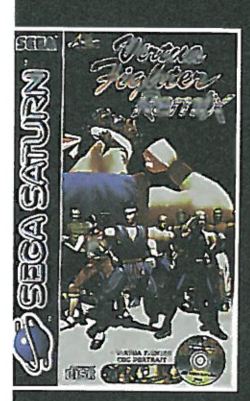
DRAGON Z BALL

Dragon Ball Z se encuentra a un paso de dar el salto hacia la Saturn de Sega. En la actualidad el desarrollo del programa se encuentra muy avanzado e incluso se ha fijado el próximo mes de noviembre como fecha de lanzamiento oficial.

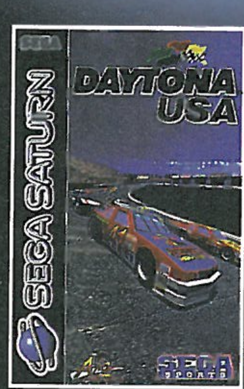


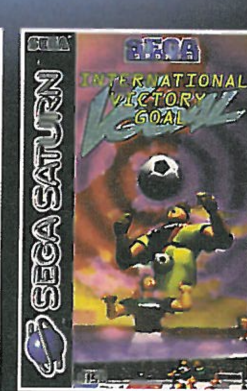
Dragon Z Ball para Saturn contará con una calidad gráfica superior a la exhibida en las versiones para SNES y PlayStation.

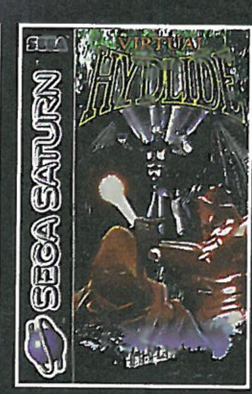
QUEDARAS ATRAPADO













No podrás escaparte. Porque solamente SEGA SATURN te ofrece en exclusiva las réplicas exactas de los juegos más exitosos de las máquinas recreativas.

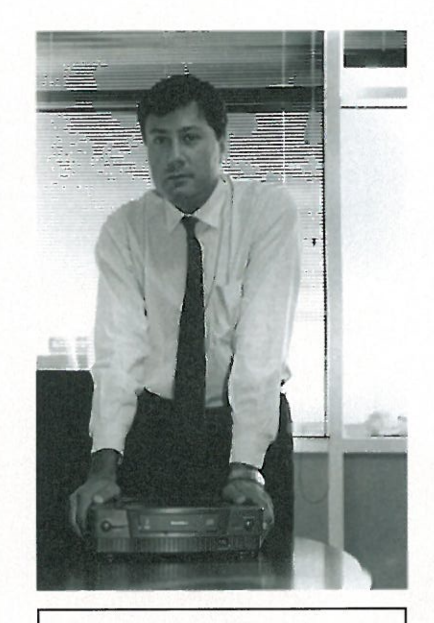
Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.

Goldstar

Con el M2 en el horizonte

La 3DO es, junto a la Neo-Geo de SNK, la máquina de nueva generación que más tiempo lleva en el mercado, concretamente desde noviembre de 1993. Curiosamente, en estos dos años transcurridos, Panasonic nunca se ha decidido a traer de manera oficial la consola a nuestro país. Finalmente, ha tenido que ser Goldstar, con el lanzamiento de su propia versión de 3DO, quien introduzca en nuestro país la máquina de **Trip Hawkins**.

La consola está disponible desde finales del pasado mes de septiembre y su precio ha sido establecido en 69.900 pesetas, una cifra quizá demasiado elevada teniendo en cuenta el ofrecido por sus más directos competidores. En este sentido, no hay que olvidar que los dos años de vida del sistema 3DO suponen una lógica reducción de sus posibilidades respecto de las consolas de nuevo desarrollo, algo



En la fotografía Antonio Rico, director comercial de Goldstar España, muestra su 3DO.

que viene a solucionar en parte el anunciado M2. Los propios responsables de Goldstar justifican este elevado precio en un, no muy claro, mare magnun de compatibilidades. Según **Antonio Rico**, director comercial de Goldstar en España, este elevado coste viene propiciado por la distribución en nuestro país de la máquina, adaptada para soportar títulos tanto europeos como americanos; algo que no queda muy claro, ante la compatibilidad demostrada de los juegos



europeos distribuidos por Electronic Arts España, otrora Dro Soft, como *Theme Park*, *Wing Commander*, *Rebel Assault* o *The Need for Speed* en máquinas americanas.

Asimismo, Goldstar ha anunciado que la ampliación a M2 para 3DO que permitirá, entre otras cosas, la presentación de un millón de polígonos por segundo, vídeo digital MPEG y duplicar la potencia de 32 a 64 bits, estará disponible para su comercialización el próximo mes de abril de 1996 al sorpresivo precio de *tan sólo* 15.000 pts. Nada más el cartucho MPEG de Saturn ya cuesta 31.000 pesetas.

PANASONIC 3DO M2

La nueva Panasonic 3DO M2 se pondrá a la venta en diciembre en EE.UU. Por su parte, Goldstar ha anunciado el lanzamiento de su máquina para la próxima primavera, coincidiendo con Ultra 64. Su precio llegará a las 80.000 pesetas.



Esta es la imagen que presentará la nueva 3DO M2 de Panasonic. Goldstar también tendrá la suya.



EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

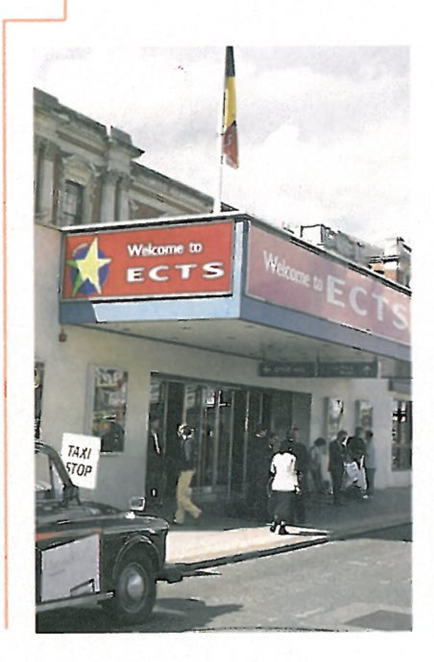
VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.



PELIGROSAMENTE
REAL

Europa piensa en 32 bits



Human Entertainment

En un pequeño stand pudimos ver los dos nuevos juegos que Human presentará próximamente para PlayStation: Super Formation Soccer y The Firemen. Lo más destacado de nuestra conversación con ***Shinya Nishima*** *(en la imagen), fue saber que Human no programará para Saturn por la poca confianza que les transmite la máquina. Mega Drive también fue olvidada por la compañía nipona.*



La cita otoñal del Electronic Computer Entertainment Show (ECTS) es ya tradicional entre los desarrolladores europeos, que utilizan su escaparate como anuncio de lo que serán sus lanzamientos para Navidad.

Este año su convocatoria se produjo del 10 al 12 de septiembre en el Grand Hall Olympia de Londres. De manera obligada tenía que despejar la dudas existentes sobre la apuesta real que los *third parties* (desarrolladores de software) otorgarían a los nuevos sistemas de 32 bits. Con Saturn y Jaguar ya en la calle y PlayStation y 3DO recién estrenadas, teníamos el derecho a saber en qué condiciones se movería el nuevo mercado europeo de consolas.

En este sentido, se pudieron ver fiables apuestas por parte de las empresas más tradicionales como Virgin, Activisión, Philips y su CD-i,



Electronic Arts, Ocean, Infogrames con sus licencias, o Ubi soft. Las caras de los protagonistas de esta feria ya eran conocidas para los visitantes asiduos: los mismos empresarios que soportaron en sus espaldas un reducido mercado de ordenadores hace más de ocho años y que les reportó pingües beneficios. Hace tiempo que dieron el salto a los PC y consolas, aunque parece que siguen siendo los que hegemonizan y dictan los



Jaguar instaló un recinto donde pudimos comprobar su nuevo lector CD y determinados lanzamientos que, por el momento, parecen incapaces de llegar al nivel de juego y espectáculo del resto de sistemas.

ECTS'95

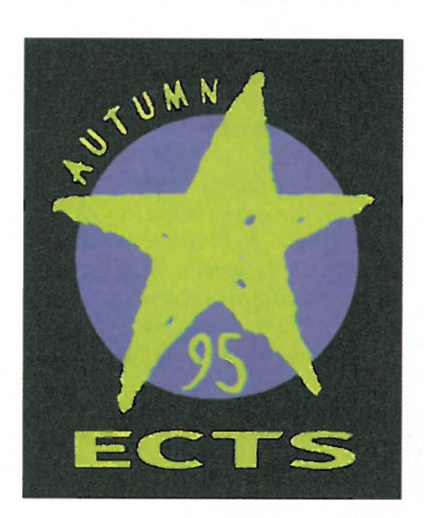
Ocean nos demostró, una vez más, su fino (e inglés) sentido del humor.

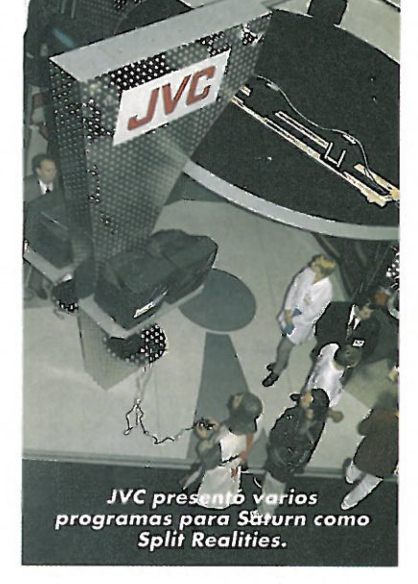
movimientos y futuras líneas que debe seguir el mercado.

El CD-ROM para PC es el negocio mejor apostado de todos los que conforman este negocio y quedó muy patente a lo largo de los tres días de la feria. Por el contrario, las consolas de 16 bits no protagonizaron más de diez lanzamientos: los ya típicos basados en películas famosas o viejos hits que regresan maquillados o con alguna mejora. Nada más, a pesar de la llamativa presencia del Batmovil de *Batman Forever*.

JVC, que será distribuido en europa por Virgin, tuvo la osadía de organizar su pabellón exclusivamente alrededor de Saturn, con algunos lanzamientos de mérito.

Con estas referencias, Sony, sin duda, tenía fácil convertirse en la estrella de las consolas. Gracias a un dispositivo de promoción perfectamente articulado alrededor de un *stand* mastodóntico, se pudieron contemplar todos los juegos, y algunos periféricos, que la máquina tendrá en su distribución europea. Para deleite de sus responsables, esa espera popular hacia su máquina, que nos expresaba **María Jesús López** en la entrevista del pasado mes de septiembre, se hizo patente dentro y fuera de la feria.





JVC presentó varios programas para Saturn como Split Realities.

Tal vez por eso, y a pesar de la tradicional ausencia de Sega y Nintendo en el ECTS, fue especialmente extraño e incomprensible el poco respeto de éstas por intentar frenar el fuerte golpe que Sony les asestó.

La conclusión más clara que se pudo sacar de la feria fue la tibieza con que se trató al nuevo mercado de consolas de 32 y 64 bits por parte de los licenciatarios, que no dudaron en respaldar sin remilgos el CD-ROM para PC. No sabemos si responde a un acto reflejo de prudencia o a una evidente desconfianza hacia las más antiguas productoras de hardware. La sensación que obtuvieron los visitantes es la apuesta, fiable y de futuro, que Sony y su PlayStation ofrecen a los usuarios. Mientras, Sega y Nintendo, no dieron ninguna explicación esperando, tal vez, a las ferias americanas y japonesas de mayor peso.

El anunciado proyecto Pippin de Apple y Bandai pudo ser probado con un juego clónico de Doom. Fue extraño ver el poco tratamiento que la máquina tenía en el stand de Apple. Tendremos que esperar para ver, y saber, más.



Doom

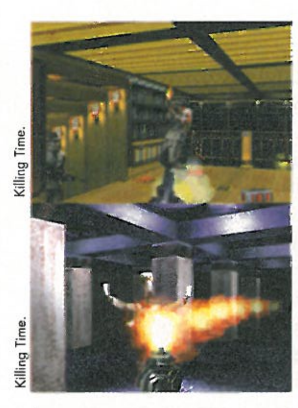
Creando escuela

El clásico de **John Carmack** y **John Romero**, *Doom*, contará en breve con una versión para 3DO. Tras su impactante paso por el sistema PC y las conversiones realizadas para otros formatos (MD 32X, Jaguar y, más recientemente, Súper Nintendo), la semidesconocida compañía Art Data Interactive ha sido la encargada de llevar hasta la máquina de **Trip Hawkins** la esencia del título más importante de Id Soft.

Art Data ultima de forma simultánea el lanzamiento tanto del primer y original *Doom* como de la secuela *Doom 2*. La propia compañía afirma que estas versiones serán las más espectaculares de cuantas han aparecido hasta la fecha, con la inclusión de nuevos capítulos, nuevos diseños de armas y monstruos, trabajados efectos e incluso una rockera banda sonora original en estéreo.

No han trascendido imágenes del juego aunque, a tenor de lo visto en la ilustración, estas nuevas versiones de *Doom* parecen ofrecer fuertes cantidades de violencia y hemoglobina.

Siguiendo estos mismos planteamientos, el grupo de programación Studio 3DO (que por cierto en este número protagoniza la versión beta *Blade Force*, un título que presenta unas cualidades ciertamente interesantes), ultima los detalles de *Killing Time*, un arcade calificado por los propios programadores como 'asesina-o-sé-asesinado'. Curiosamente, los responsables de este título se jactan de ofrecer grandes dosis de violencia y de restos físicos de toda procedencia. El juego se desarrolla en la isla Matinicus, paraje repleto de monstruos y visitantes del pasado con no muy sanas intenciones.



Killing Time.

Killing Time.



Doom para 3DO.

Como se puede apreciar en las capturas, ambos títulos prometen, cuanto menos, grandes dosis de violencia. En el caso de la versión de Doom para 3DO, se presenta con un regocijo un tanto macabro.



VIRTUA FIGHTER REMIX

La compañía Sega ha anunciado el lanzamiento de la versión mejorada de uno de sus títulos más representativos: Virtua Fighter. El juego vendrá acompañado de un CD exclusivo con imágenes en 3D de los nueve personajes que aparecen en la máquina recreativa Virtua Fighter 2.



El precio de lanzamiento para este programa será de 5.900 pesetas y estará disponible, regalo incluido, durante el presente mes de octubre.

Cuestionario/Concurso

Envianos este cuestionario y participa en el sorteo de un viaje para visitar la feria de videojuegos más prestigiosa de europa, el Electronic Computer Trade Show (ECTS) que se celebrará en londres el próximo mes de abril de 1996.
El resultado del sorteo se publicará en el número de Febrero, dentro de las páginas de ULTIMA.
Envía las respuestas a:
ULTIMA GENERACION C/ Torres Quevedo, 1 (Parque Tecnológico de Madrid)
28760 Tres Cantos (MADRID) Indicando en el sobre: "CUESTIONARIO ULTIMA"
Nota: sólo es válido un cuestionario por persona. Si no quieres recortar la revista, se admitirán fotocopias.

Nombre: ________________ Fecha de nacimiento: ________

Apellidos: ________________________

Domicilio: ________________ C.P.: ________

Localidad: ________________ Provincia: ________

Teléfono: __________ Edad ____ Estudios o profesión ________

Consola (s) que tienes ________ ¿Cuántos videojuegos compras al mes? ¿al año? ___/___

¿Compras Última todos los meses? ___ ¿Compartes Última con otras personas? ¿con cuantas? ___/___ ¿Qué es lo que más te gusta de Última? ________

________ ¿Qué le añadirias? ________

____

____

¿Qué secciones te gustan más? (Valoración del 1 al 5) ☐ Opciones. ☐ Versión Beta ☐ Salón Recreativo. ☐ Versión Final. ☐ Entrevista. ☐ La opinion del lector ☐ Reportajes. ¿Qué echas en falta en Última? ________

____

________________ ¿En qué se distingue, a tu juicio, de las demás revistas de videojuegos? ________

¿Te sirve de referencia Última a la hora de comprarte un videojuego? ________

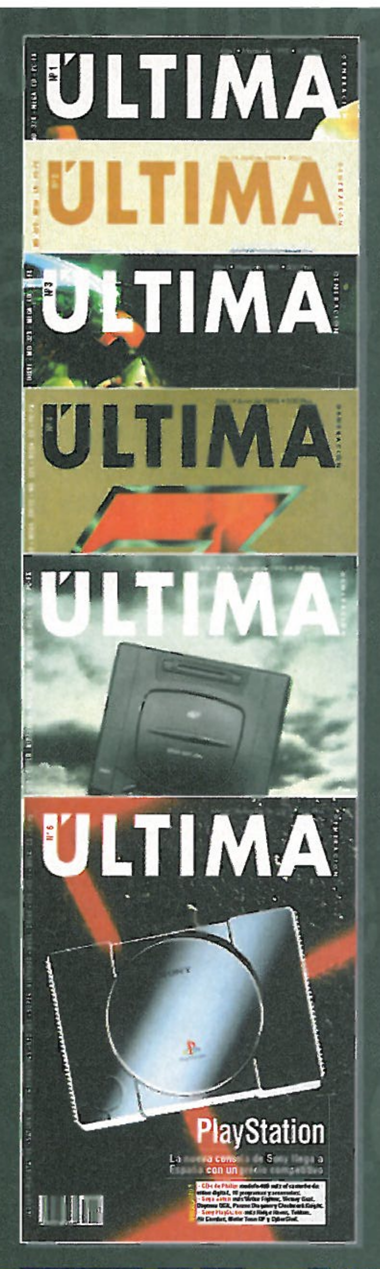
¿Además de Última compras alguna otra revista de videojuegos? ________

¿Tienes un PC? ________ Tacha las características que tiene PC 286

CD ROM PC 386 JOYSTICK PC 486 RATON PENTIUM.

Según la Real Academia de la Lengua Española, Última significa:

"el recurso, que se toma en algún asunto, despues de experimentada la insuficiencia de lo ejecutado anteriormente"



Es tu Última oportunidad.

¡Suscribete!

Cupón de suscripción

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M.
28760 - TRES CANTOS (MADRID)

❑ Deseo suscribirme a la revista Última por un año (12 números) a partir del número ____ al precio de 6.000 pesetas (gastos de envío incluidos), beneficiándome de la siguiente oferta: 20 % de descuento, pagando sólo 4.800 pesetas.

Nombre: ______________ Fecha de nacimiento: ______________
Apellidos: ______________
Domicilio: ______________ C.P.: ______________
Localidad: ______________ Provincia: ______________
Consola que tienes: ______________ Teléfono: ______________

Forma de pago:
- ❑ Talón bancario adjunto a nombre de M.V. Editores.
- ❑ Giro postal nº ________ de fecha ________
- ❑ Contra reembolso (supone 300 Ptas más gastos de envío).
- ❑ Visa
- ❑ American Express

Fecha y firma

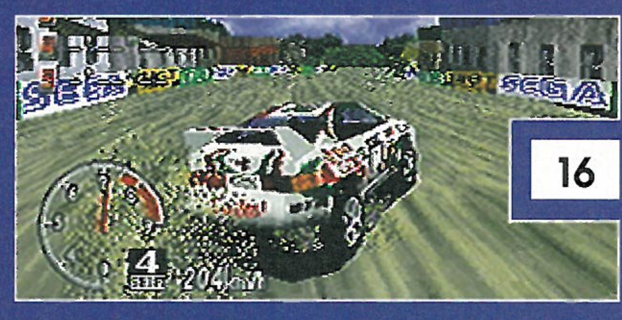
Oferta válida para España

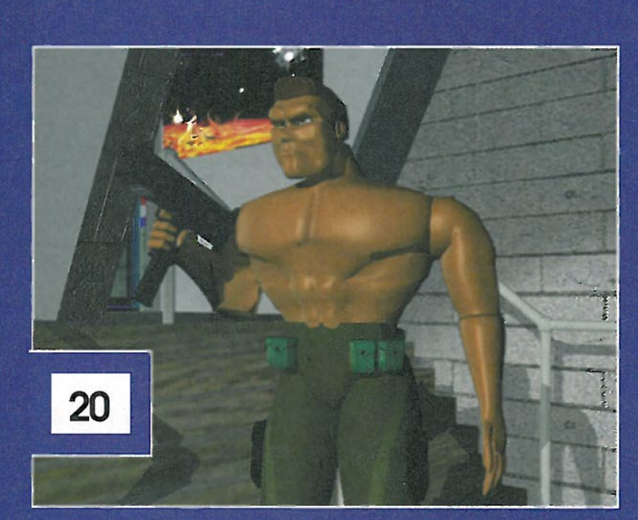
Recorta o fotocopia este cupón y envíalo cuanto antes.

versión beta

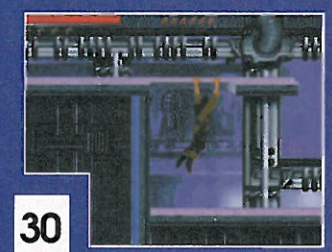
SUMARIO

Sega Rally para Saturn todavía se encuentra a un 35% de su desarrollo, pero ya se dejan ver algunas virtudes que su hermano menor, *Daytona*, no ofrecía. Por su parte, *Lone Soldier*, para PlayStation, nos devuelve a los prósperos años de los arcades estilo *Commando* o *Cabal*.















Octubre de 1995



Sega Rally Championship

por J. Luis Sanz

El turno, sin querer, ha saltado hasta el *Rally* de AM2 después de lo visto en el *Daytona* doméstico. Parece que la prueba de conducción de Saturn se desestimó sin dejar que una de las partes se defendiera. Injustamente, el lanzamiento de *Daytona USA* fue comparado con *Ridge Racer* y, evidentemente, perdió, pero sin que nadie hiciera evidente un factor en el que el primero reina: la jugabilidad. Por ese desprecio a *Daytona*, el *Rally* comenzó a sonar para la campaña navideña (febrero del 96 al final) como la esperanza que hundiese para siempre la hegemonía evidente de *Ridge Racer*. Y lo ha conseguido.

Muchos ya vaticinaban una conversión exacta a *Daytona*, con bloques de polígonos fugitivos que se perderían por el fondo en un agónico

Nombre original : Sega Rally
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte : CD-ROM



Ilustración 3D.



Como podéis comprobar en la captura, las imágenes que os mostramos no tienen truco, pertenecen a la versión beta de Sega Rally para Saturn.





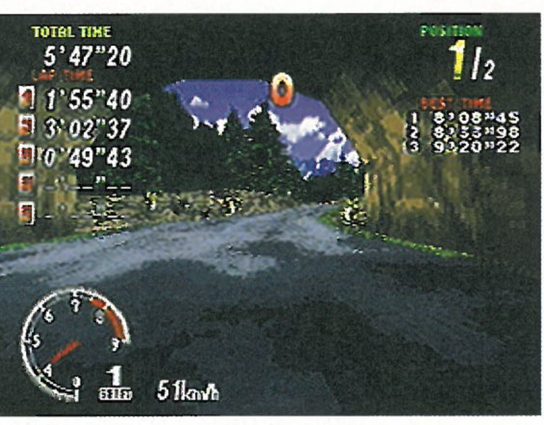


Selección de circuito.




Lancia Integrale.


Toyota Celica.





Todas las posibles dudas que pudieran haber existido sobre el resultado final de esta conversión para Saturn han quedado sin fundamento. Rally ofrece casi en su totalidad las mismas sensaciones que la máquina original.



Entrada tunel. Circuito Forest.

gesto de la consola por satisfacer al usuario. No serían tan grandes los bloques a mover, las texturas no tendrían el mismo colorido o se parecería en el nombre y aspecto original, pero no sería exacto.

Sega no lo ha presentado todavía, es más, resulta sospechoso que se haya apresurado a enseñar lo poco que hay, como si intentara sorprendernos de lo logrado para que veamos lo que nos espera o, pensando mal, intentando mostrarnos una demo espectacular que luego se verá mermada por los retoques.

En el Electronic Computer Trade Show (ECTS) de Londres, *Sega Rally* apareció por unos instantes en un stand donde logramos localizarlo y extraer algunas de sus imágenes. Según el responsable del lugar, *Sega Rally* está en un 35% de su desarrollo (algo más cuando salgan estas líneas a la calle) y sólo cuenta con dos de los tres circuitos: *Desert* y *Forest*, aunque la opción del tercero existe. Por lo que hemos visto, la conversión es exacta en gráficos, modo de juego, circuitos, texturas, opciones, menús y sonido. Sólo la resolución de pantalla es inferior, por razones lógicas, a la recreativa, aunque hasta su lanzamiento oficial el juego puede variar infinitamente.

Lo que está claro es que, si lo visto sigue su curso, *Sega Rally* se llevará merecidamente (por expectáculo, juego y perfección técnica) la herencia de *Ridge Racer*. Nunca pensamos que Sega pudiera lograr una conversión tan perfecta... por lo menos hasta ahora.


YA A LA VENTA

Lone Soldier

por J. Luis Sanz



Renderización del hangar.

Nombre original : Lone Soldier
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Telstar
Programación : Tempest
Soporte : CD-ROM

Lone Soldier es un lanzamiento imprevisto que recoge la herencia de los clásicos, pero que utiliza técnicas muy depuradas de texture mapping y polígonos.



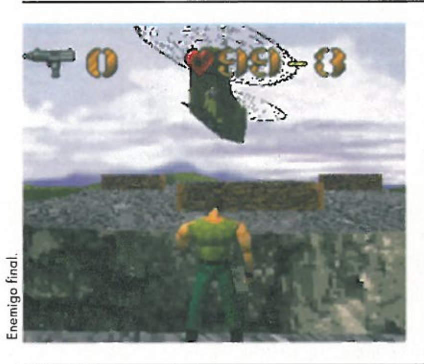
Las máquinas de última generación ya han dejado de ser patrimonio de programadores japoneses y norteamericanos; los europeos se han unido a esta carrera y comienzan a plasmar su talento en desarrollos de 32 bits. Las condiciones de mercado son aún difíciles de interpretar, pero las compañías de software del Viejo Continente no han querido perder un tren que pocos saben a dónde puede llegar. La industria del entretenimiento informático es cambiante y no todos son capaces de adaptarse a las exigencias que impone la tecnología. El *modus operandi* de algunos programadores europeos es reiterativo, aunque no por ello menos eficaz: rescatar viejas ideas y ponerlas al servicio de las técnicas más modernas. Para fortuna de los usuarios, el mercado de las consolas de última generación se mueve en Europa al son de los clásicos, pero sin perder la perspectiva de las nuevas tendencias y los requerimientos del comprador potencial.

La clasificación de clásicos no tiene, evidentemente, ningún tinte de atraso Al contrario, ya son bastantes los

LONE SOLDIER


Empalizada terrera.


Bonitos efectos de flambeado.


Enemigo final.


Soldados descendiendo del puente.


Túnel cavado en la montaña.




El fornido luchador recuerda a uno de los personajes de Tekken. Sus maneras, no.

títulos que retoman maneras familiares que son potenciadas con un uso mínimo de las cualidades de la máquina. *Clockwork Knight 1* y *2*, *Bug!*, con todas sus mejoras evidentes, o el prematuro aprendiz de mago militarista del programa que nos ocupa, pueden ser ejemplos ilustrativos.

Lone Soldier es un juego que recupera para los nostálgicos las antiguas recreaciones bélicas que llegaron a los hogares de toda Europa gracias a los Spectrum, Amstrad, Commodore 64 y MSX. *Commando* de Elite (uno de los primeros videojuegos sobre los que se ha realizado una película y, posiblemente, uno de los mejores de las historia), *Rambo* de Ocean, *Who Dares Win 2* de Alligata o *Cabal*, *Operation Wolf* y *Operation Thunderbolt* de Taito, son guiños del pasado que hacen grande el desarrollo fundamental de este nuevo programa que huele a clásico. Un arcade puro donde el jugador debe eliminar a todo lo que se mueva por la pantalla, ya sean unidades de carbono o armatostes metálicos.

Lone Soldier se dio a conocer con todas sus opciones en el ECTS (Electronic Computer Trade Show), celebrado en Londres. Era fácil apreciar a primera vista que nos encontrábamos ante un juego realizado con virtuosismo técnico, merecedor por riqueza gráfica de mover sus elementos en el interior de la consola de Sony. Sus formaciones de polígonos y la utilización de texturas es tan espectacular como las de los títulos que han hecho grande a la aún joven PlayStation.

Hay que hacer hincapié en la diferencia fundamental que aguarda al usuario que decide dar el paso hacia los nuevos sistemas. De los gráficos planos manejados con scroll paralax, más o menos suaves, se



LONE SOLDIER

pasa a la plasmación de complicados entornos 3D, perfectamente animados. Las antiguas perspectivas y scrolles verticales, que se han convertido en la constante de los últimos sistemas de 16 bits, desaparecen por completo para aprovechar con mayor profundidad las características técnicas del RISC. Por eso, las nuevas experiencias se desarrollan en primera persona, con puntos de vista subjetivos y suaves movimientos globales que obligan a la consola a refrescar, repintar, la pantalla a cada mínimo movimiento.

Lone Soldier hace gala de correr dentro de las nuevas consolas pero con el espíritu de los 80. Se ciñe a las claras a una necesidad vital del jugador, que busca una válvula de escape en la eliminación sistemática, y ficticia, de todo lo que se mueva.

Por si esto fuera poco, los helicópteros, tanques, soldados,





barriles y jeeps se presentan de manera acertada, con imágenes que sólo los más aficionados y damnificados del *tape loading error* sabrán saborear en su justa medida.

Lone Soldier debe llegar a las PlayStation europeas con la vitola de gran producto que sus imágenes vaticinan. Además, y lo hemos comprobado, sus movimientos y entorno general parecen prometer grandes dosis de jugabilidad.

Hasta el momento, Telstar no era una compañía especialmente conocida por su producciones para consolas pero, con el juego que inicia su andadura, la relación con los usuarios puede ser prolífica y digna de tener en cuenta. Sin duda, presentan un buen comienzo de cara a la campaña de Navidad.











G Police

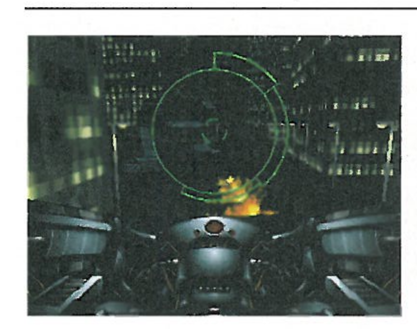
por Carlos Ballester

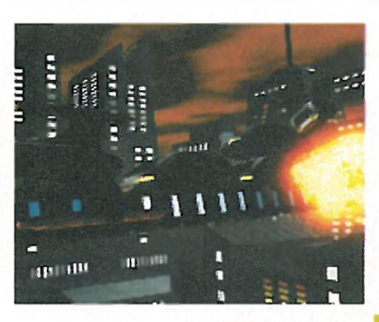
Nombre original : G Police
Realización : 1.995
País : Japón
Compañía : Psygnosis
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom

Renders



En la mayoría de juegos que visitan esta sección, las pantallas de intros o renders previos a su realización final hacen confundir a los usuarios de sus verdaderas posibilidades. G Police es parecido al Metal Jacket de 32X.





Psygnosis se está convirtiendo en uno de los principales y más seguros mecenas de la nueva máquina de Sony, PlayStation. No en vano, desde hace ya algunos años pertenece al entramado de compañías del gigante nipón.

Dentro de la amplia serie de lanzamientos que Psygnosis ha preparado para los próximos meses, con el fin de combatir el enorme potencial que títulos como *Virtua Fighter* o *Daytona* (junto a los de próxima aparición como *Virtua Striker* o el mismísimo *Sega Rally*) aportan a la Saturn de Sega, se encuentra este *G Police*, un arcade futurista con un desarrollo similar al que presentaba *Cybersled*.

El programa mantiene la línea que Psygnosis parece haberse marcado de ofrecer productos extremadamente cuidados, en los que resalta sobremanera el brillante trabajo gráfico realizado. Tanto fondos como personajes han sido diseñados en 3D, logrando una ambientación muy real. Su puesta de largo está prevista para enero, aunque no sería de extrañar que la distribución se precipitara con motivo de la campaña navideña.







Blade Force

por Gonzalo Herrero

Resulta muy difícil encontrar en el panorama actual un título en el que hayan intervenido la cantidad de profesionales y especialistas que para esta ocasión ha reunido Studio 3DO en la realización de este *Blade Force*, un arcade de vuelo diseñado a modo de cómic. Al frente de todos ellos, se encuentra **Greg**, un ingeniero de efectos digitales con más de tres años de experiencia en la compañía creada por **George Lucas**, Industrial Light & Magic, y con numerosos títulos a sus espaldas. Para el diseño de los villanos que encarnan los enemigos de fin de nivel se ha contado con la inestimable aportación de **Ease**. Bajo este escueto pseudónimo se esconde un verdadero especialista del diseño, con un currículo en el que figuran 13 años de experiencia en compañías de la talla de Industrial Light & Magic y colaboraciones en producciones como El Imperio Contraataca, El Retorno del Jedi, E.T., Poltergeist o En Busca del Arca Perdida. Curiosamente, cada uno de los villanos diseñados por **Ease** encarna a uno de los siete programadores del juego, cuyos rostros fueron escaneados a través de un complejo sistema denominado Cyberware, muy utilizado en la industria cinematográfica para la realización de efectos especiales.

El diseño de escenarios ha corrido a cargo de dos jóvenes aunque sobradamente preparados programadores, con una larga experiencia en el mundo de los videojuegos y en el de los pinball más concretamente. **Bill** y **Oren** son sus nombres y han trabajado para compañías del prestigio de Electronic

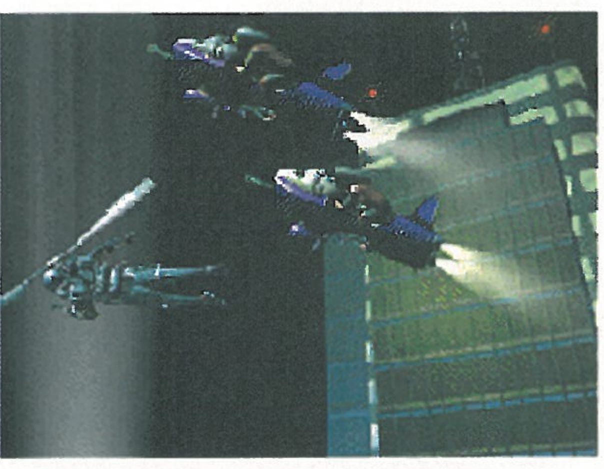
Enemigos





Aunque no lo parezca, cada uno de estos personajes está realizado tomando como molde a las diferentes personas que han intervenido en el prodeso de creación del juego.

Nombre original	Blade Force
Realización	1995
País	EE.UU.
Compañía	Studio 3DO
Programación	Interno
Soporte/megas	CD-ROM



Para recrear con mayor rigurosidad el ambiente de la ciudad de Meggadrig se decidió realizarla completamente en 3D, lo que ofrece mayor libertad a los diseñadores.





Estéticamente, Blade Force recuerda a grandes arcades tipo Panzer Dragoon.

Máquina de vuelo





Uno de los aspectos en los que los programadores han hecho especial hincapié ha sido en dotar de un movimiento lo suficientemente convincente y real al principal elemento del juego, la máquina de vuelo.



Bill.



Oren.



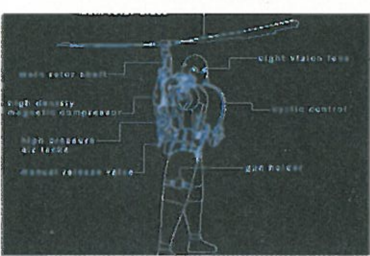
Michelle.P



Greg.







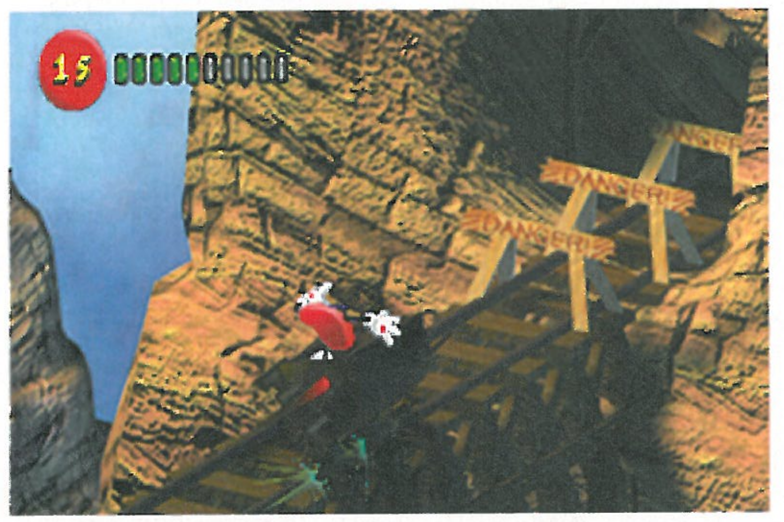


Dentro del alto nivel general que exibe el programa, especial mención merecen los personajes renderizados en 3D, todo un lujo.

Arts. Ellos han sido los responsables de todo el diseño 3D de los diferentes mundos, bautizados como Bladeforce Worldeditor, así como del gran nivel de realismo alcanzado en la ejecución de todos los movimientos que exhibe la máquina. La creación de Bladeforce Worldeditor ha sido uno de los logros más importantes alcanzados en el juego. Gracias a este sistema, se ha facilitado el trabajo de **Michelle**, única mujer del equipo, procedente del departamento de diseño de Virgin Records en el Reino Unido, cuyo trabajo se ha centrado en el diseño de las texturas y en la disposición final de todos los elementos en pantalla. Algo que este sistema permite modificar sin rercurrir a rutinas de programación.



Spot
goes to Hollywood


Spot ha cambiado las plataformas de las versiones de 8 y 16 bits por un desarrollo mucho más espectacular en el que se han acentuado los toques de arcade, haciendo valer las mayores posibilidades de la PlayStation.





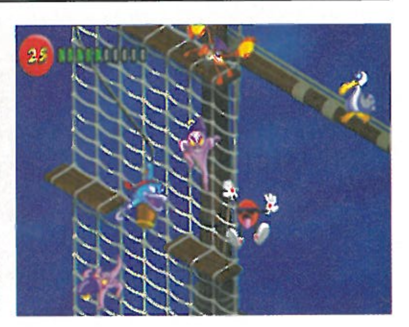
por Carlos Ballester

Nombre original : Spot Goes to Hollywood
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Virgin
Programación : Interno
Soporte/megas : CD-ROM

Si hiciese falta poner un ejemplo de la tantas veces demandada y lógica evolución que todo producto debería de experimentar llegado el momento de afrontar una versión desde un sistema hacia otro de mayores posibilidades técnicas, ese podría ser, perfectamente, *Spot goes to Hollywood*. Son innumerables las ocasiones en que desde estas páginas se ha criticado la mera conversión de juegos llevada a cabo por algunas compañías, que no sienten escrúpulo alguno al mostrar programas exactamente idénticos a los realizados para máquinas de inferior capacidad.

Dentro de la serie de lanzamientos previstos por Virgin para los próximos meses, encontramos este





Escenarios





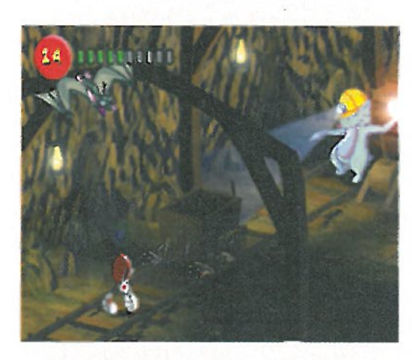
Hay que descubrirse ante el brillante trabajo realizado en materia gráfica. En colorido, se muestra tan delicioso como Rayman.





título, en el que se ha recuperado a Spot, el esférico protagonista de una de las producciones más interesantes del prolífico **David Perry**: el plataformas *Cool Spot*, que fuera versionado para la práctica totalidad de formatos, tanto de 8 como de 16 bits.

Spot goes to Hollywood parece unirse a la serie de grandes títulos que, en forma de plataformas, han ido apareciendo últimamente para los más diversos formatos. *Astal*, *Gex*, *Rayman* o, próximamente, *Bug!* son algunos de los títulos con los que este programa comparte aspectos comunes, tales como la pronunciada personalidad de que se





ha dotado a los protagonistas y una resolución gráfica brillante, donde destaca sobremanera un exquisito tratamiento del color.

El juego abandona las características plataformas utilizadas en las diferentes versiones del original *Cool Spot* para ofrecernos un desarrollo con muchos más elementos de arcade. Para ello utiliza una perspectiva isométrica realmente atractiva, que recuerda a las utilizadas en numerosas videoaventuras realizadas para Spectrum.

Sin duda, un toque de originalidad para un desarrollo tan clásico como atractivo.

Agile War



Aguile War mantiene la esencia de los grandes arcades tipo After Burner y G- Loc, sprites de considerable tamaño y multitud de enemigos.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Agile Wars
Realización : 1995
País : Reino unido
Compañía : Virgin
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Los simuladores de vuelo, tanto en su estado puro como los más arcades, no cuentan con una tradición demasiado arraigada en el mundo de las consolas. Tal vez esto sea debido a que fuera de sus lógicos dominios, los del PC, nunca han encontrado un formato lo suficientemente potente como para ofrecer unos resultados coherentes.

Los habituales usuarios de ordenadores personales podrían enumerar infinidad de títulos realizados bajo las premisas de este género. *Gun Ship 2000*, la saga *F-15* de Microprose o el *Harrier Jump Jet* de Domark, en cuanto a simuladores puros, y *F-29 Retaliator* o *Comanche* de Nova Logic, en cuanto a los más arcade, son



La variedad de escenarios queda patente en estas primeras imágenes de Aguile War.



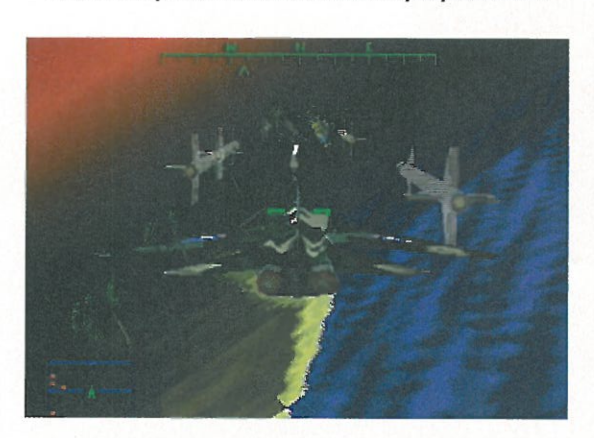
ejemplos de títulos que no han podido ver la luz más allá de su sistema original. De hecho, existen algunos intentos por acercar este tipo de juegos a las máquinas de 16 bits. Entre estas tentativas destacan algunos títulos realizados para Mega Drive, como son los *F-22 Interceptor* y *LHX Attack Choper*, ambos realizados con gráficos vectoriales, que no lograban maquillar las lógicas carencias técnicas de la máquina de Sega a la hora de afrontar juegos de esta complejidad. Con la aportación del CD a la Mega Drive, este hecho quedó subsanado en parte, lo que posibilitó la aparición de un título que, esta vez sí, se acercaba mucho más a lo que un buen simulador debía transmitir, gracias en gran parte al considerable tamaño que exhibían los sprites, ante la lógica imposibilidad de utilizar polígonos. El título del programa, *Thunder Hawk*; sus responsables, los programadores de Core Designs.

En la actualidad, cuando las máquinas de última generación ya han demostrado su capacidad para albergar diseños que requieren

Enemigos



La alta calidad gráfica queda patente en esta serie de capturas. Los sprites enemigos ofrecen una gran resolución pese al elevado tamaño que presentan.



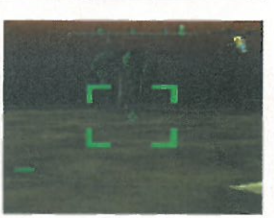


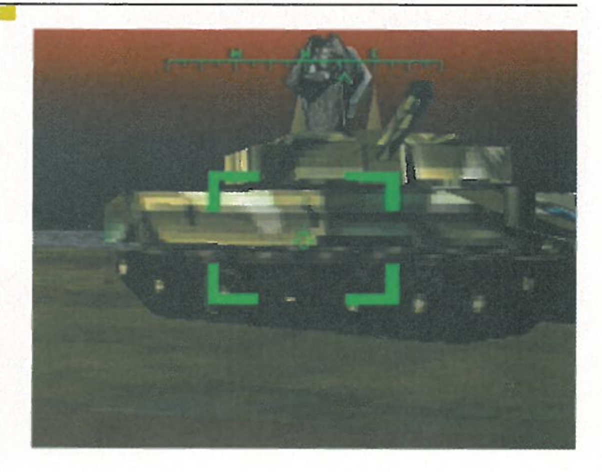
En la captura superior se puede apreciar el excelente tratamiento del color que ofrece el juego, destacando sobremanera los preciosos degradados de los fondos.







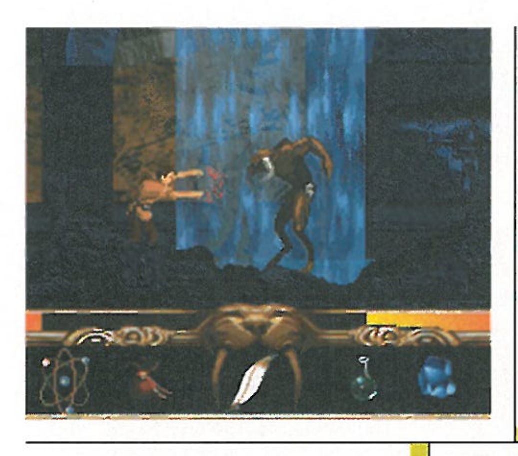




mucha potencia de proceso, las compañías parecen aparcar por completo cualquier recelo a adentrarse en este terreno. Tanto es así que en la actualidad pueden contabilizarse varios títulos, o proyectos, concebidos bajo planteamientos similares. *Ace Combat* de Namco para PlayStation o *Wing Arms*, versión para Saturn del la máquina recreativa *Wing War* de Sega, son un ejemplo de esta creciente demanda.

Virgin ultima el lanzamiento de su particular concepción de un simulador para la máquina de Sony. *Agile War* se distingue como un título gráficamente espectacular, heredero de las más modernas técnicas poligonales y con un tratamiento de las texturas impresionante, repleto de grandes dosis de arcade al más puro estilo *After Burner* o *G-Loc*.

Split Realities







por Javier S. Fernández

Nombre original : Split Realities
Realización : 1995
País : Japón.
Compañía : JVC
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

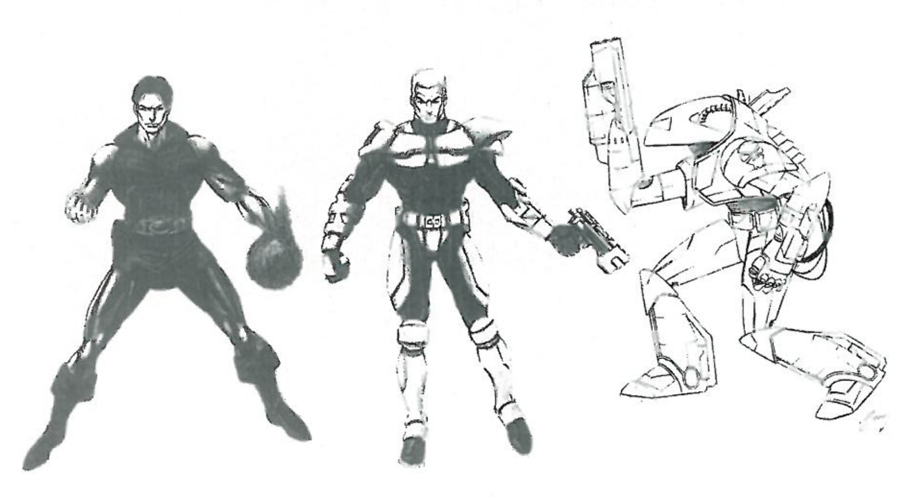
Si por algo son conocidos los títulos de JVC (Japonika Victor Company), ese algo es, sin duda, por contar con la exclusividad de la distribución de todos los productos Lucas Arts. Una relación que siempre le ha sido fructífera y que continúa en la actualidad, como lo ratifica el hecho de la próxima aparición, bajo el sello JVC, de una de las últimas producciones de Lucas Arts: una aventura con toques de estrategia de nombre *Blue Sky Trooper*. Títulos como *Super Star Wars*, *The Return of the Jedi* o *Empire Strikes Back* han supuesto un gran filón para una compañía que también conoce de algún que otro serio resbalón, como el que protagonizara hace ya algún tiempo una especie de ridículo dragón parpadeante que se escondía bajo un patético cartucho, realizado para Súper Nintendo, titulado *Syvalion*.
Estas primeras imágenes de *Split Realities* nos remiten, inevitablemente, a establecer ciertos



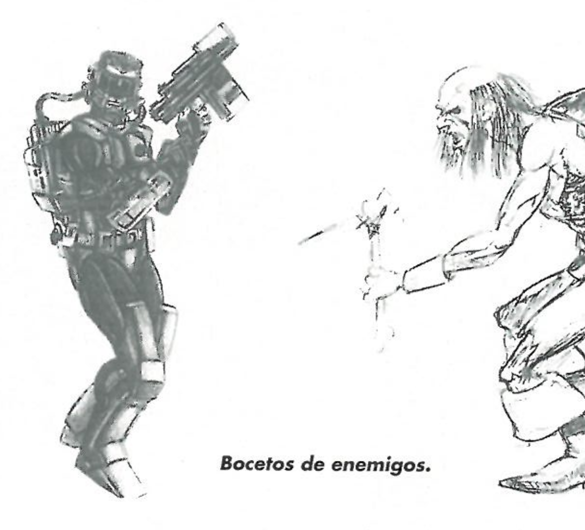




A tenor de estas capturas resulta imposible no echar la vista atrás para recordar títulos como Flashback o Black Thorne, verdaderos joyas en el arte de la animación, con intercalaciones prácticamente reales.







Bocetos de enemigos.

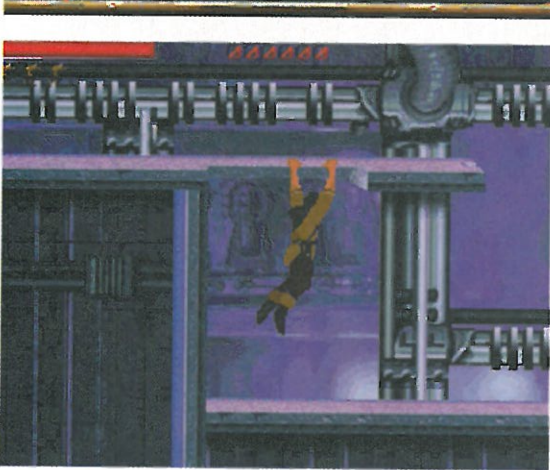
Bocetos de movimientos.

Niveles





Una calidad gráfica ciertamente notable envuelve este título ambientado al más puro estilo de los clásicos Dungeons & Dragons.



La variedad de movimientos que el protagonista puede desarrollar constituye uno de los elementos más destacables del juego.

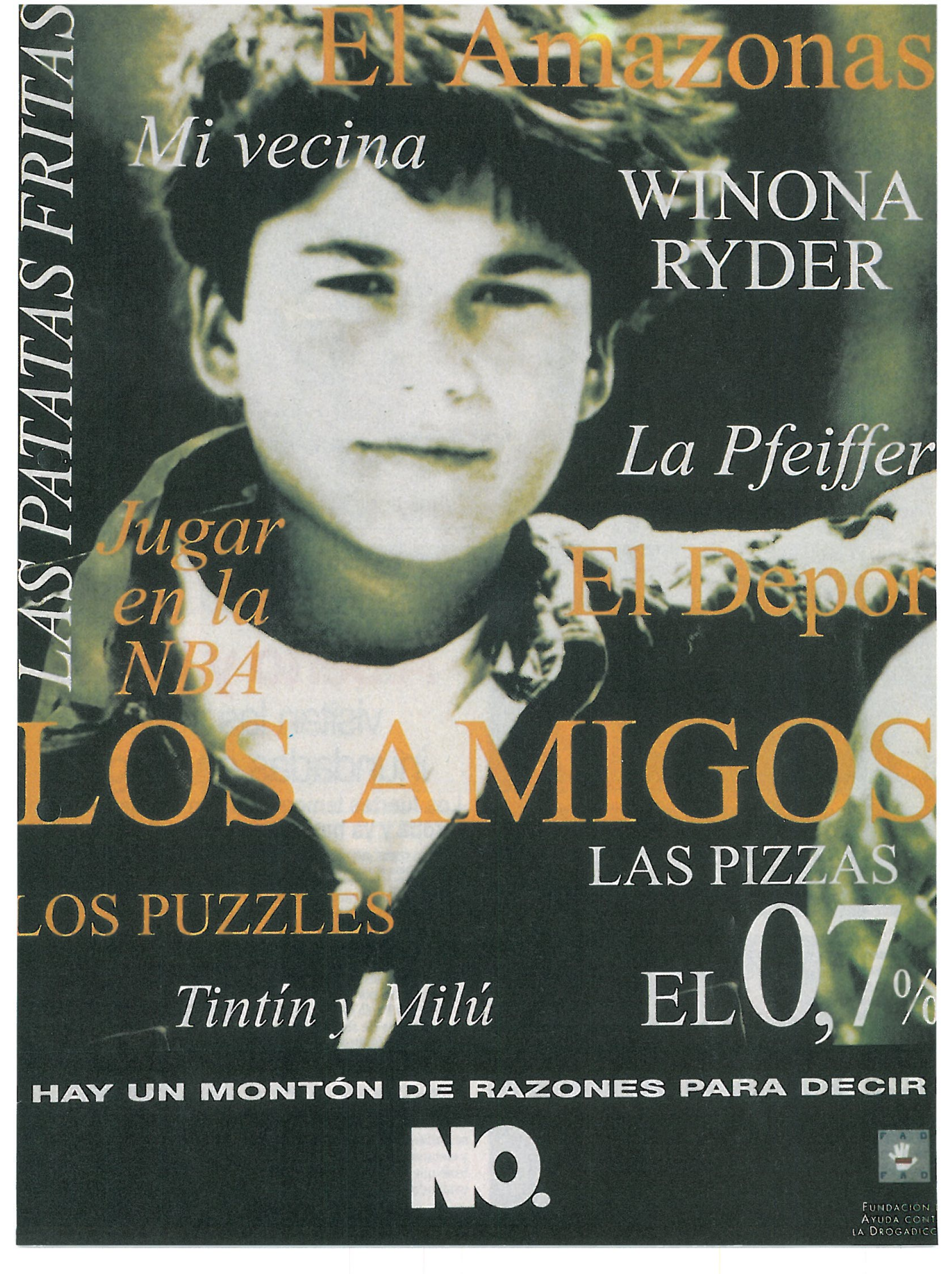
paralelismos con algunos de los grandes plataformas 'de movimientos', del tipo *Prince of Persia*, *Flashback* o *Black Thorne*.

JVC muestra en este título un especial énfasis a la hora de dotar de brillantez gráfica al juego. Los fondos se muestran muy trabajados y todos los sprites, tanto los del protagonista como los de los enemigos, presentan un diseño extraordinario.

Sin duda un programa que se antoja muy interesante y debe aclarar si JVC es algo más que las producciones Lucas Arts.






El Amazonas
LAS PATATAS FRITAS
Mi vecina
WINONA RYDER
La Pfeiffer
Jugar en la NBA
El Depor
LOS AMIGOS
LAS PIZZAS
LOS PUZZLES
EL 0,7%
Tintín y Milú
HAY UN MONTÓN DE RAZONES PARA DECIR
NO.
FAD
FAD
FUNDACION
AYUDA CONT
LA DROGADICC

salón recreativo

SUMARIO

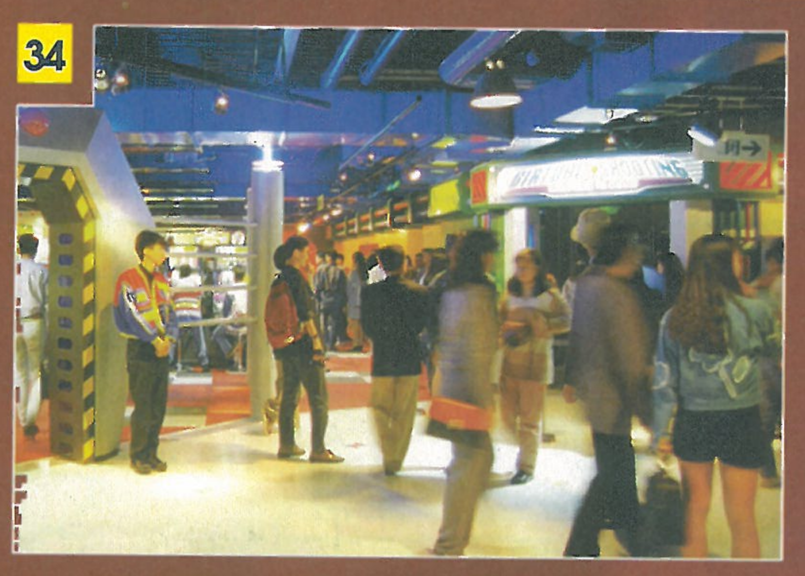
Sega Amusement comienza a recoger los frutos de su constitución, a principios de este año, como tal en nuestro país. El primer Centro de Entretenimiento Familiar abre sus puertas en Madrid con las premisas de calidad y servicio que le han dado el éxito en japón.





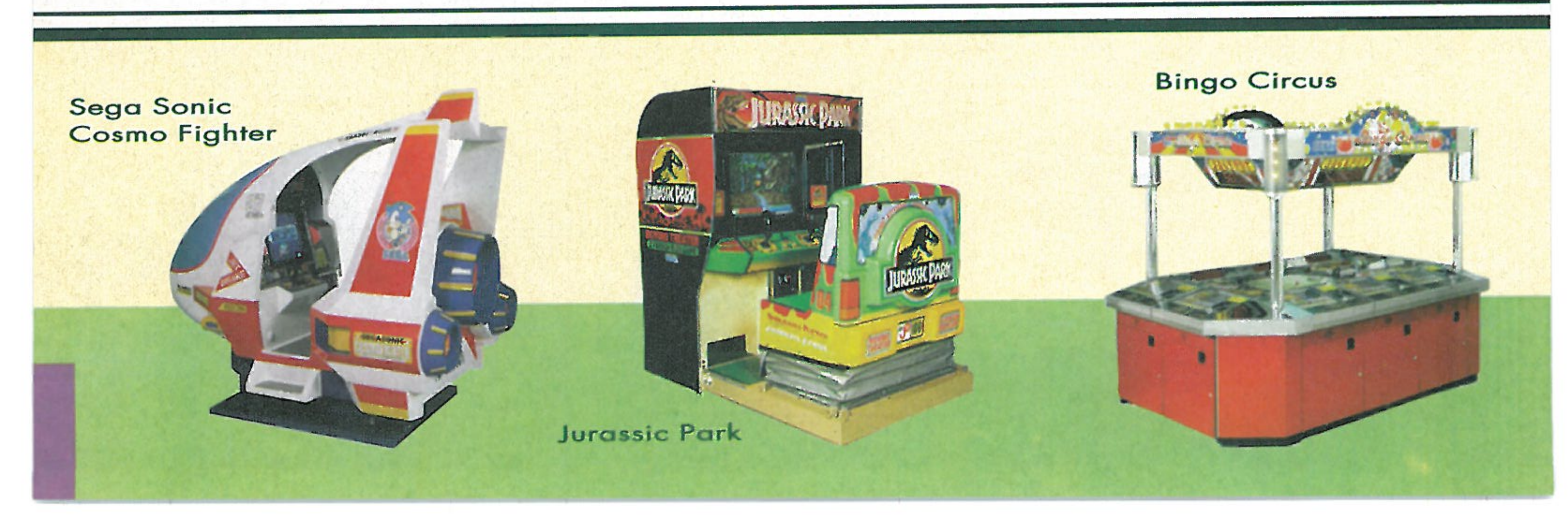
41

34



SEGA AMUSEMENT

SEGA AMUSEMENT



Jurassic Park

Desde la creación de **ÚLTIMA**, hemos venido haciendo hincapié en el profundo cambio que el sector recreativo en su faceta más tradicional debe afrontar. No era un reclamo particular, sino una demanda que distribuidores y determinados operadores exigían hacia un mercado más profesional, que borrase de una vez por todas los oscuros y perjudiciales precedentes de los mal llamados 'billares'.

Por eso, han sido numerosas nuestras referencias a experiencias extranjeras que, como en el caso que nos ocupa de Sega, han puesto sus ojos en nuestro país, como plataforma de lanzamiento para su concepto de utilización de las máquinas recreativas como oferta de ocio familiar. Una revolución teórica, que viene avalada por la implantación sistemática en todo el mundo, especialmente en Japón, de un servicio más moderno y cuidado que los denostados salones recreativos españoles.



Los Medal Games son ingenios que reproducen competiciones de caballos, lanchas o coches y que tiene en los recursos mecánicos su mejor aliado. No son, precisamente, la vanguardia tecnológica de Sega.

A partir de este momento, y con la apertura del primer centro Sega en España, estos recintos verán cambiado su nombre por el aséptico y remodelado de Centro de Entretenimiento Familiar (CEF), una apuesta que debe funcionar, gracias al impulso de una serie de empresas que vaticinan un negocio de respetables beneficios, no exento del profundo y lógico riesgo inicial, debido a las grandes cantidades necesarias de dinero para ponerlos en marcha.

Estas inversiones tienen su origen en el alto coste de las máquinas, cuyas versiones más complejas, como es el caso de *Virtua Formula*, pueden llegar a costar hasta 30 ó 35 millones de pesetas. Evidentemente, este alto precio se debe a los gigantescos presupuestos que Sega dedica todos los años a sus departamentos de investigación y desarrollo. Cuando un operador compra una máquina recreativa, está pagando su tecnología y su período de desarrollo; no el material que se utiliza en la fabricación de la unidad.

Sega es la abreviatura de SErvices GAmes y, en un principio, fue una compañía estadounidense que operó con las clásicas tragaperras y billares durante la Seguna Guerra Mundial. Tan largo historial la

Muchos distribuidores y operadores exigían un mercado más serio en España que borrase la mala imagen de los clásicos 'billares'



Royal Ascot



Exciting Boat Race2

convierte en una empresa que puede garantizar un marco de actuación suficiente para convertir en rentable un desembolso como el antes indicado.

Su campo de operaciones fundamental, a pesar de sus exitosas experiencias domésticas, que le han valido en España cierta supremacía sobre su competidora Nintendo, son las *coin operated machines*, comúnmente llamadas *coin-op*. Sega ha sabido explotar estas máquinas con toda suerte de éxitos en Japón primero y en el resto del mundo después.

Desde hace algunos años el concepto de centro de entretenimiento ha dado un vuelco completo en favor de una mayor calidad de servicio hacia los usuarios. También, la aparición de diseños recreativos más complejos (*dedicated machines*) que, con las más modernas técnicas, son capaces de recrear cualquier simulación, han facilitado la diferenciación clara entre los operadores que siguen anclados en los viejos muebles de pie y los que innovan y regeneran su parque de máquinas cada poco tiempo.



Sega ha entrado en el terreno de la realidad virtual de manera ocasional con Tec War.

Las nuevas máquinas exigen una clara diferenciación entre los operadores.

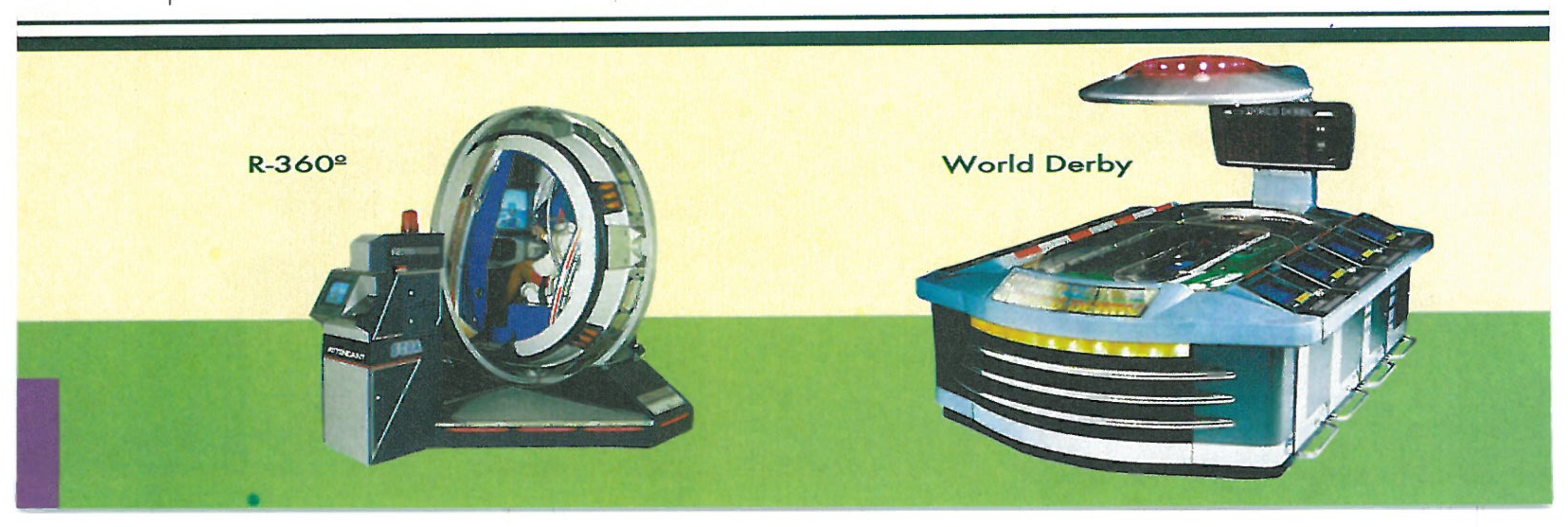
Estos centros, además de tener una gran importancia como lógica fuente de ingresos para la compañía, son utilizados como terreno de pruebas para la realización de múltiples proyectos, que son expuestos en su fase de testeo. Su experiencia en ese momento es decisiva para saber qué camino debe tomar cada desarrollo y, en determinados casos, enfocar cada uno de estos hacia el mercado personalizándolo. Es obvio que existen deportes que nos separan de la cultura americana y japonesa y que hacen inviable cualquier intento de lanzar un título con ellos como argumento en Europa o España. Esto permite una mayor seguridad de éxito para cada potente inversión en desarrollos. Así, las principales productoras de *coin-op* como Sega, Namco o SNK ya concibieron estos centros como lugares de diversión equiparables a los tradicionales parques de atracciones.

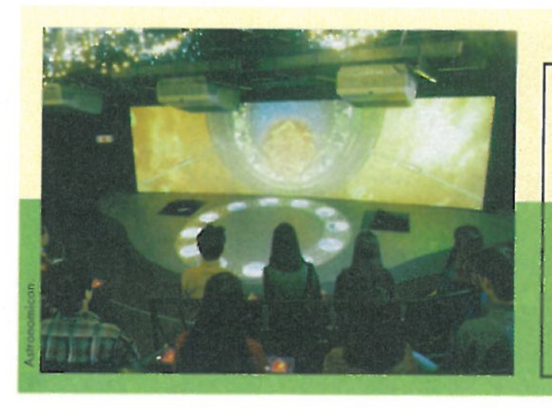


Entrada al VR-1 y MDV Trial Section.

Dos conceptos de diversión

Ante la evidente falta de terreno en los grandes centros urbanos donde es posible hacer rentable una inversión de este calibre, la necesidad dictó, en función del espacio disponible y el tipo de máquinas que podían ser instaladas, dos tipos de centros: los ATP o *Amusement Theme Park*, y los FEC o *Family Entertainment Centres* (en español, CEF o Centros de Entretenimiento Familiar).




Astronomicon

En las Large-Size Atractions, Sega reproduce a pequeña escala las atracciones de los ATC convencionales. Los entornos gráficos y desafíos de habilidad sustituyen a las grandes caídas de una tradicional montaña rusa.


Ghost Hunter

Los parques temáticos suponen un concepto radicalmente distinto del que veremos en nuestro país. Esto es debido, principalmente, al estado casi virginal del sector, que no conoce superficies completamente cerradas donde sea posible montar montañas rusas o, en su defecto, simuladores mal llamados virtuales, que emulan con una pantalla los movimientos de una real. En estos *Theme Park* las instalaciones pueden constar de varias plantas, o edificios enteros, habilitados por completo para el ocio familiar.

En estas superficies es donde las grandes compañías instalan sus llamadas *Large-Sized Atractions* y que sólo pueden ser disfrutadas allí de manera exclusiva. Mientras es factible encontrar el resto de máquinas en cualquier centro, estas de gran tamaño son las que dictan la diferenciación clara entre una compañía y otras. Algo muy parecido a lo que realiza Disney con sus *Space Mountain* o *Star Tours* en sus recintos. Así, se asegura un público que busca en exclusiva un tipo de atracción distinta.

Los Theme Parks, que tardarán en llegar a nuestro país, pueden constar de edificios enteros habilitados para el ocio familiar.


Virtual Shooting.

Evidentemente, en el momento en que nos encontramos en España, donde la fórmula que se va a utilizar es la de FEC, concebir la magnitud de uno de estos ATP es atrevido. Sega, por ejemplo, tiene dos macrocentros que ofrecen una idea exacta de la filosofía que quiere exportar a todo el mundo: Galbo, en Osaka, y Joypolis, en Yokohama.

Estos dos lugares fueron concebidos como parques de atracciones integrales. La falta de espacio se subsanó con entretenimientos diseñados en exclusiva, dependiendo de la superficie disponible. Esta, por cierto, es otra de las características originales que Sega impregna en sus centros: un diseño totalmente distinto y que, normalmente, dicta la planta del local. La eviencia de esta realidad imposibilita una misma decoración para un solar con planta cuadrada, frente a otro con forma de 'L'. Cada puesto de juego tiene su lugar en función del diseño. Sega, además, es partidaria de regalar espacios de esparcimiento y

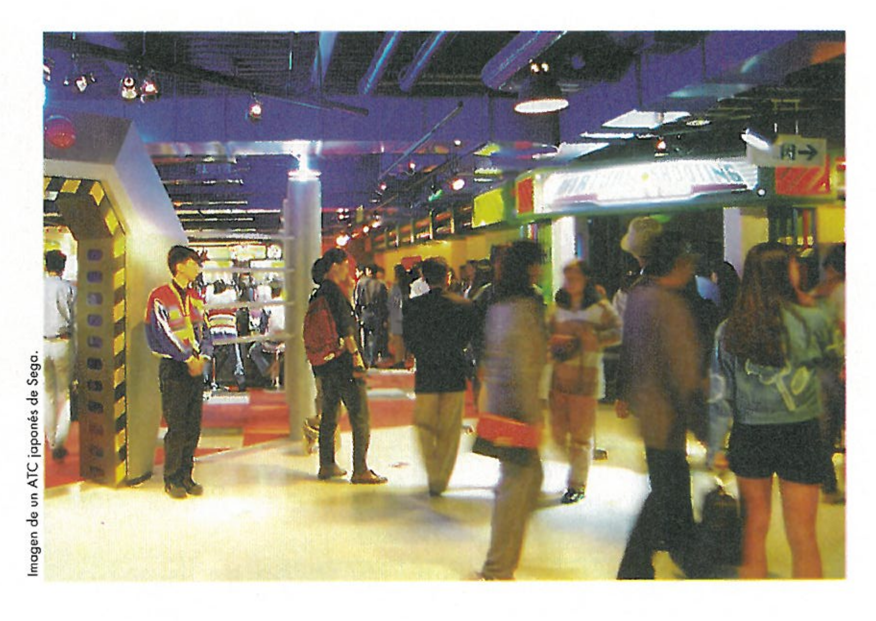


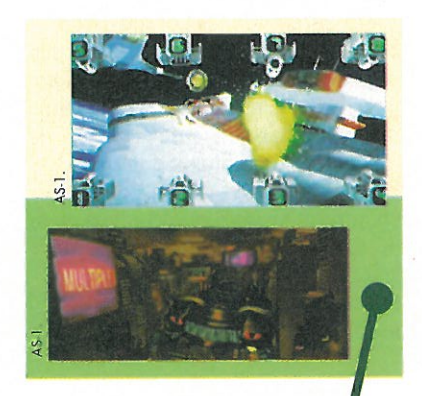
descanso a los usuarios. Cada metro cuadrado debe rentabilizarse, está claro, pero también se tiene en cuenta la calidad del servicio. Los centros deben ser lugares de recreo integral, sin limitaciones del espacio vital mínimo.

Con una menor extensión, los *Family Entertainment Centres*, o Centros de Entretenimiento Familiar, son la fórmula elegida por Sega Amusement para iniciar su andadura y particular reestructuración del sector en España.

Bajo esta nomenclatura se conciben centros de un tamaño cercano a los 800 ó 900 metros cuadrados, donde se puede encontrar una oferta de máquinas convencionales que no hace distinción de empresas. Es posible hallar las conocidas sagas *Virtua* de la propia Sega, como productos de Nintendo o Namco y SNK.

Haciendo buena su filosofía sobre este tipo de lugares, donde Sega antepone la imagen y el servicio, todos estos centros tienen, además de las lógicas zonas de diversión con máquinas para el juego,


Imagen de un ATC japonés de Sega.


AS-1.

AS-1

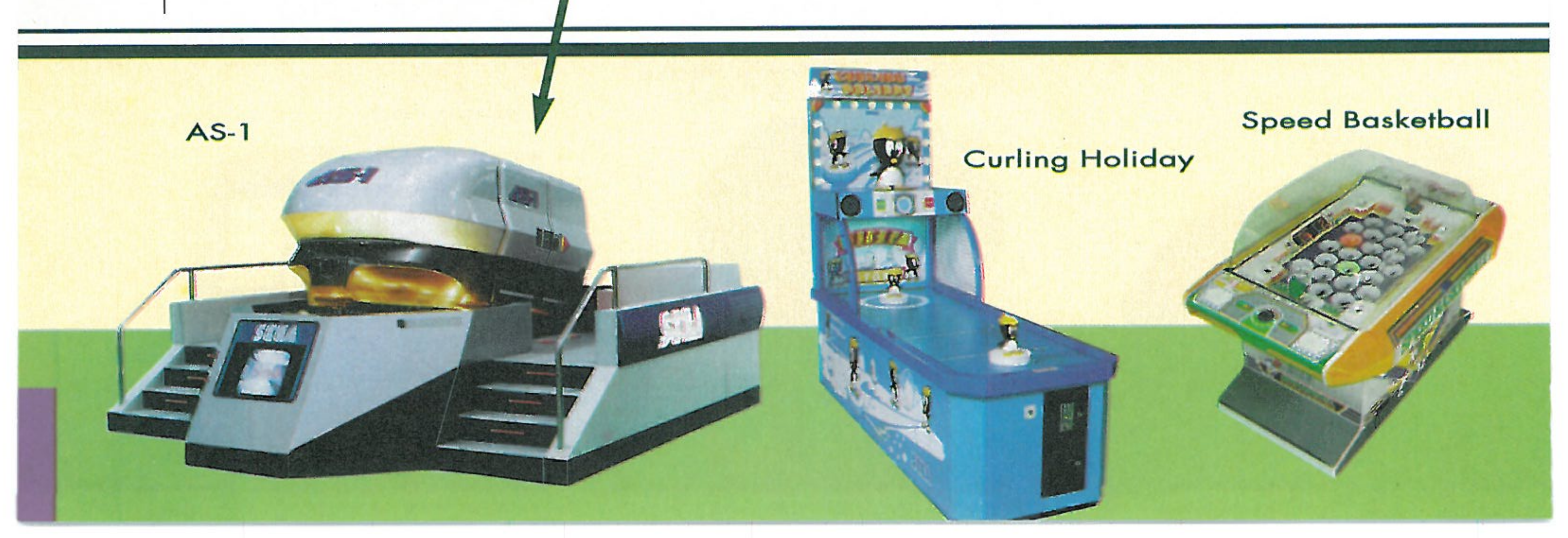
espacios reservados al descanso y máquinas donde se dipensan comidas y bebidas. De esta manera, el tradicional, oscuro y sucio salón recreativo, se transforma por completo en un lugar donde los usuarios pueden plantear sin problemas estancias más amenas y de mayor duración.

Además, una constante en estos centros es la ordenación por géneros de juego dentro del local para una mejor ubicación de cada producto. De esta manera, existen las zonas de simuladores de conducción, arcades de lucha, juegos de habilidad, deportivos, pinball y las de descanso y puntos de información.

Por lógicas y arraigadas creencias, Sega, en sus centros, evita por todos los medios que personal alguno pueda coaccionar con su presencia a los usuarios. Para la compañía, los clientes deben ser libres de gastar el dinero donde lo deseen y sus empleados funcionan como guías que puedan explicar, en caso de que se les requiera, el manejo y funcionamiento de las máquinas.

El mercado español

Para abrir estos centros, Sega no afronta en solitario la inversión necesaria, sino que busca un socio con el que crea un proyecto y lo lleva a cabo. Ya son varias las empresas que se han dirigido a Sega; esto hará posible que en un plazo breve de tiempo existan a lo largo de toda la geografía española varios centros que van a ser tremendamente populares. Por lógica, y si este primer paso cala en la sociedad de tal manera que los




Bingo Carnival.



Crazy Robo.

viejos conceptos son derribados, el paso a los ATP será más fácil y podremos hablar seriamente de una nueva forma de ocio que no conozca limitaciones.

Para empezar, los planteamientos de la apuesta de Sega se han visto reforzados por un socio que garantiza por completo el éxito de cualquier operación: El Corte Inglés. Además, la primera localización estará en el Centro Comercial Hipercor de San José de Valderas, en Alcorcón. Un Centro Sega con casi 100 máquinas que tendrá, entre otras, versiones Deluxe de los clásicos de la compañía como *Daytona* y *Sega Rally* o piezas como el *R-360*.

El corazón de los centros

Sega, como primera productora mundial de este tipo de entretenimiento, oferta un catálogo con múltiples posibilidades que abarcan cualquier segmento de edad. Evidentemente, las más

Los centros de Sega cambiarán de un modo radical el concepto de ocio electrónico existente en España

conocidas son las llamadas *Amusement CG (Computer Graphic) World* de los *Daytona USA*, *Virtua Fighter*, *Sega Rally*, *Wing War*, *Virtua Cop* o *Virtua Striker*.

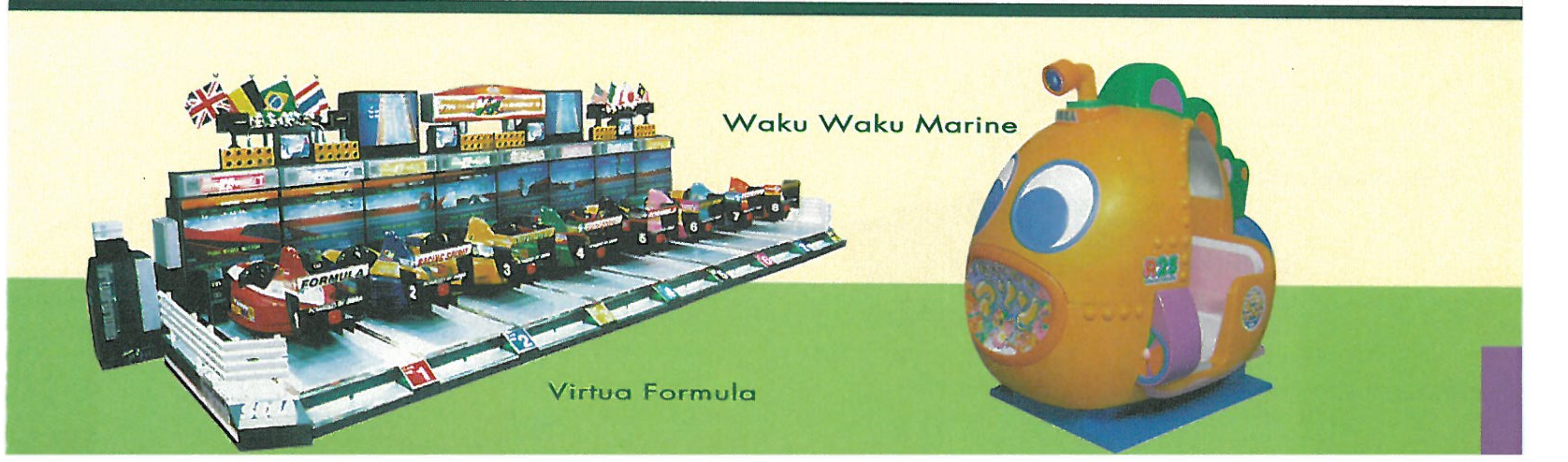
Destinadas a un público más adulto, Sega ofrece los *Medal Games*, un concepto que, en esencia, puede ser confundido con las tradicionales tragaperras y que maquillan esta caraterística con efectos más depurados de juego, menos azarosos y más competitivos. Además, este tipo de máquinas ofrecen un premio que, en el caso de los niños, son bonos canjeables por regalos.

Los *Prize Machines* son las clásicas maquinitas donde se pueden obtener premios directos mediante un brazo que controlamos y en las que se consiguen, básicamente, muñecos.

Las *Large-Sized Machines* para Sega son las producciones más exclusivas y costosas, que suelen corresponderse con las atracciones de sus ATP más complejos. A este apartado pertenecen los *Virtua Formula*, *R-360*, *Astronomicon*, *Ghost Hunter*, *Mad Bazooka*, *VR-1*, *Virtual Shooting*, *Daytona USA* ⇨




Mad Bazooka.



Waku Waku Marine

Virtua Formula


Exciting Boat Race Special. Un Medal Games aventajado.

Special o el *AS-1*, un simulador virtual en el que hacemos un impresionante viaje por una ciudad del futuro.

Los *Kids Amusement Items* son máquinas que en nuestro país son conocidas como *Redemtioms* y que sirven para potenciar la habilidad de los pequeños con sencillos juegos de reflejos. Normalmente, estas máquinas suelen reportar al jugador, dependiendo de la puntuación conseguida, una bonificación canjeable por regalos.


VR-1 para 32 jugadores simultáneos.

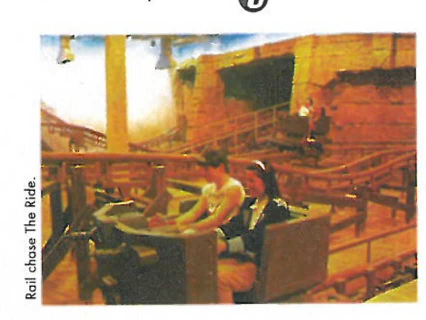
Los *Kiddi Rides* son sencillos simuladores que los niños manejan con especial facilidad. Estas máquinas basan sus diseños y argumentos en los personajes que resultan más conocidos y entrañables para los pequeños, como pueden ser el inefable puercoespín azul, Sonic, y su fiel compañero de aventuras, Tails.

Los *Sports Games* son la evolución de nuestros futbolines o mesas de aire. Conceptos bastante sencillos en cuanto al diseño y a la mecánica del juego, pero que atraen a un número de usuarios muy respetable.

Finalmente, Sega también diseña todo tipo de máquinas para ofrecer comidas y bebidas o para surtir de cambio a los jugadores, sin necesidad de que empleado alguno toque el dinero de los usuarios. Algo que, entre otras cosas, les está prohibido a los que trabajan en esos lugares, siguiendo la particular filosofía oriental del respeto al cliente.

El primero, en Madrid

La importancia de que Sega entre en el mercado español abriendo su primer centro es reseñable porque se trata de la compañía líder en el mundo la que ha decidido dar ese paso. Una empresa que desarrolla su propia tecnología y aporta la experiencia de una holgada red de centros repartidos por toda la geografía japonesa y estadounidense. El primer paso hacia un sector mucho más profesional y personalizado que, principalmente, debe servir al cliente ofreciéndole una opción de ocio fiable, ya esta dado. Lo que también es cierto es que tendrán que luchar contra la reticencia social, que todavía mantiene un concepto erroneo y oscuro de los llamados 'billares'. Un pequeño fantasma que debe desaparecer. U


Rail chase The Ride.



Rail Chase 2

por Carlos Ballester



Tanto a nivel gráfico como en el propio desarrollo del juego, Rail Chase 2 recuerda a las producciones más características de Sega. Jurassic Park, pero con técnicas de polígonos, es el referente más cercano.

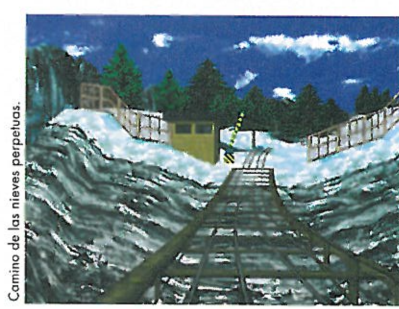

Ingenio ferroviario.



Pantalla de presentación.

Sega vuelve a profundizar en la misma fórmula que tan buenos resultados le proporcionó en títulos de la relevancia de *Virtua Cop*. Para la ocasión, ha perfeccionado su sistema bautizado como *CG Boar*, que permite presentar polígonos con efectos de *texture mapping* en tiempo real, algo muy meritorio teniendo en cuenta la tremenda velocidad a la que los gráficos se deslizan ante el jugador al desplazarse por los raíles en los diferentes escenarios. Entre las novedades destaca la posibilidad de seleccionar el camino que se desea seguir entre las opciones que presenta el programa (de forma similar a como ocurría en *Out Run*), así como la inclusión de caminos ocultos, uno de los principales alicientes de la máquina.


¿Un puente sobre el río Kwai?


Camino de las nieves perpetuas.

Nuevo centro de Sega en Seattle



Sega ha comenzado conjuntamente con Told Development Company la construcción en Seattle (Washington) de un Centro de Entretenimiento Interactivo muy especial.

A diferencia de las tradicionales atracciones de los parques temáticos ya existentes de Sega, los visitantes de este ICE (Interactive Entertainment Center) se convertirán en participantes activos, disfrutando de experiencias diferentes en cada visita. Los centros estarán dotados con entretenimientos de la más alta tecnología, máquinas de realidad virtual, simuladores de movimientos reales, viajes con personajes interactivos y los últimos títulos de la compañía en materia de simulación.

El centro estará localizado en la planta baja del edificio The Meridian, en Seatle, un moderno centro comercial, donde compartirá espacio con un restaurante de la famosa cadena propiedad de Bruce Willis, Silvester Stallone y Arnold Schwarzenegger: Planet Hollywood.

En el interior del ICE Sega tiene previsto habilitar 3.200 asientos de juego, 16 pantallas Cineplex Odeon Theater, así como diversos espacios comerciales donde tendrán cabida su amplia gama de productos. Las obras comenzaron el pasado mes de junio y estará completado para julio de 1996, convirtiéndose en el primero de los 150 ICE que la compañía planea tener abiertos en EE.UU. para el año 2.000.

Sega EE.UU. y Sega Japón tienen en la actualidad cuatro ATP (Amusement Theme Park) y más de 1.000 pequeños centros de entretenimiento familiar.

recaudaciones s

Japón

Versiones sencillas

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Virtua Striker.
3 - Fatal Fury 3.
4 - Tekken.
5 - Puzzle Bobble.

Versiones Deluxe

1 - Rally Championship.
2 - Ace Driver.
3 - Indy 500.
4 - Virtua Cop.
5 - Daytona USA Twin.

Pinball

1 - Shaq Attack.
2 - Baywatch.
3 - Stargate.
4 - Frankenstein.
5 - Maverick.

Estados Unidos

Versiones sencillas

1 - Mortal Kombat 3.
2 - Gal´s Panic 2.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - X-Men.
5 - Bust-A-Move.

Versiones Deluxe

1 - Indy 500.
2 - Daytona USA.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Virtua Cop.
5 - Cruis´n USA.

Pinball

1 - Theatre of Magic.
2 - The Shadow.
3 - No Fear.
4 - Stargate.
5 - Baywatch.

ptiembre 1995

Inglaterra

Versiones sencillas

1 - Street Fighter The Movie.
2 - X-Men.
3 - The King of Fighters´94.
4 - Puzzle Bobble.
5 - Power Goals.

Versiones Deluxe

1 - Ridge Racer Full Scale.
2 - Indy 500.
3 - Mortal Kombat 3.
4 - Virtua Cop.
5 - Rally Twin.

Pinball

1 - Theatre of Magic.
2 - Baywatch.
3 - Stargate.
4 - Shaq Attack.
5 - Dirty Harry.

España

Versiones sencillas

1 - Virtua Striker.
2 - Virtua Cop.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Puzzle Bobble.
5 - Super Side Kicks 3.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA.
2 - Sega Rally.
3 - Cyber Cycles.
4 - Wing War.
5 - Ace Driver.

Pinball

1 - Frankenstein.
2 - Shadow.
3 - Baywatch.
4 - Demolition Man.
5 - Road Show.

Calendario ferias

1995

Junio 7-8
Asian Amusement Expo, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Wanchai, Hong Kong. Para más información contactar con Willian T. Glasgow: 708-333-9292; FAX 333-4088.

Julio 19-20
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento (EXIME), Exhibimex, Mexico City, Mexico. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 27-29
Billiard Congress of America Int'l Trade Expo. The Sands Expo & Convention Center, Las Vegas, Nevada. Para más información contactar con Frank Zdy: 619-278-3877.

Septiembre 13-15
33rd. Amusement Machine Show (JAMMA), Makuhari Messe, Chiba, Tokio, Japón. Para más información contactar con JAMMA: 81-3-3438-2363. Fax: 3438-2721.

Septiembre 21-23
AMOA Expo´95, New Orleans Convention Center, New Orleans, La. Para más información contactar con AMOA 800/937-2662.

Octubre 7-10
5th Fun Expo, Orange County Convention Center, Orlando, Fla. Para más información contactar con Fun Expo 914/993-9200.

Octubre 19-21
National Automatic Merchandising Association National Convention and Trade Show, Dallas, Texas. Para más información contactar con NAMA 312/346-0370.

Noviembre 15-18
International Assn. of Amusement Parks and Attractions 77th Annual Convention & Trade Show, New Orleans Convention Center, New Orleans, La. Para más información contactar con IAAPA 703/836-4800.

Diciembre 7-10
1st Supergames Moscow, international gaming-amusement-sound-light exhibition, Krasnaya Presnya International Exhibition, Centre, Moscú. Para más información contactar con +44 71 286-972; FAX +44 71 286 0177.


vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital
vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo
digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo
digital-vídeo digital vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital-vídeo digital
FULL MOTION VIDEO
PLAYS VIDEO COMPACT DISCS
Digital Video Cartridge
PHILIPS

MPEG

Vídeo a pantalla completa en tiempo real

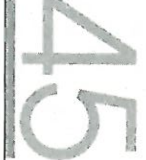
Si decimos que las siglas MPEG (Moving Pictures Expert Group) corresponden al estándar ISO/CCITT para la compresión de vídeo en movimiento, muchos se quedarán como estaban. La pretensión de estas líneas es dejar claro qué es, para qué sirve y de dónde viene el MPEG, y cuál es su relación con el mundo del videojuego.

Aunque muchos puedan pensar que es un fenómeno reciente, el interés del mundo de la informática por encontrar más y mejores algoritmos de compresión de vídeo se remonta a muchos años atrás. Los elevados requerimientos de memoria que exige la reproducción de imágenes reales en movimiento en un ordenador, se convirtió en el caballo de batalla de los profesionales de la informática; la búsqueda de la calidad en el baremo para medir el éxito.
Ni siquiera la implementación en los ordenadores personales del *Compact Disc* permitió que el vídeo en movimiento fuese una realidad. Hay que tener en cuenta para entender la dificultad de la empresa que, en un simpe CD con sus 640 megas de información almacenable, podemos guardar únicamente 30 segundos de animación sin comprimir, tomando cada *frame* como una imágen de 640 x 480 pixels con color real (24 bits).
Son muchos los métodos de compresión vía software que se han ideado, aunque en la mayoría de los casos han obtenido una escasa calidad de imágen, así como dimensiones reducidas en la representación en pantalla. Los conocidos *Video for Windows* de Microsoft o *QuickTime* de Apple, son una buena muestra de ello, aunque existen otros desarrollos menos conocidos como el *Cine Pak*, utilizado en algunos videojuegos con buenos resultados.



Normas y estándares

Llegados a este punto, cabe aclarar que el significado de las siglas MPEG se corresponde con Moving Pictures Experts Group o, lo que es lo mismo, la división del ISO (International Standards



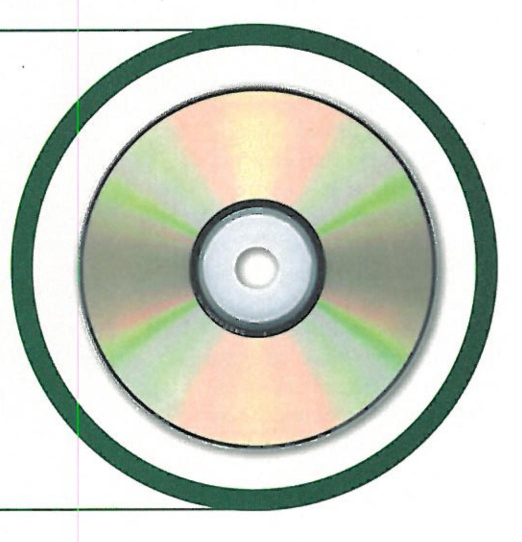
MPEG

Aunque todas las consolas 3DO pueden ser equipadas con un cartucho de vídeo digital (izquierda), la nueva versión M2 trae la configuración MPEG de serie. A la derecha, podéis ver el reducido cartucho que incorpora la máquina del CD-i de Philips.

SATURN MPEG

Una de las principales novedades que ofrece la Saturn de Sega radica en su cartucho MPEG. Un reducido accesorio que, conectado en la parte posterior de la consola, permite ver vídeo digital. Podemos reproducir con él las películas en formato MPEG. Entre las opciones que posee está la selección de varias velocidades de reproducción, la ampliación a nuestro antojo de cualquier zona de la pantalla, el acceso a una secuencia concreta de la película, etcétera.

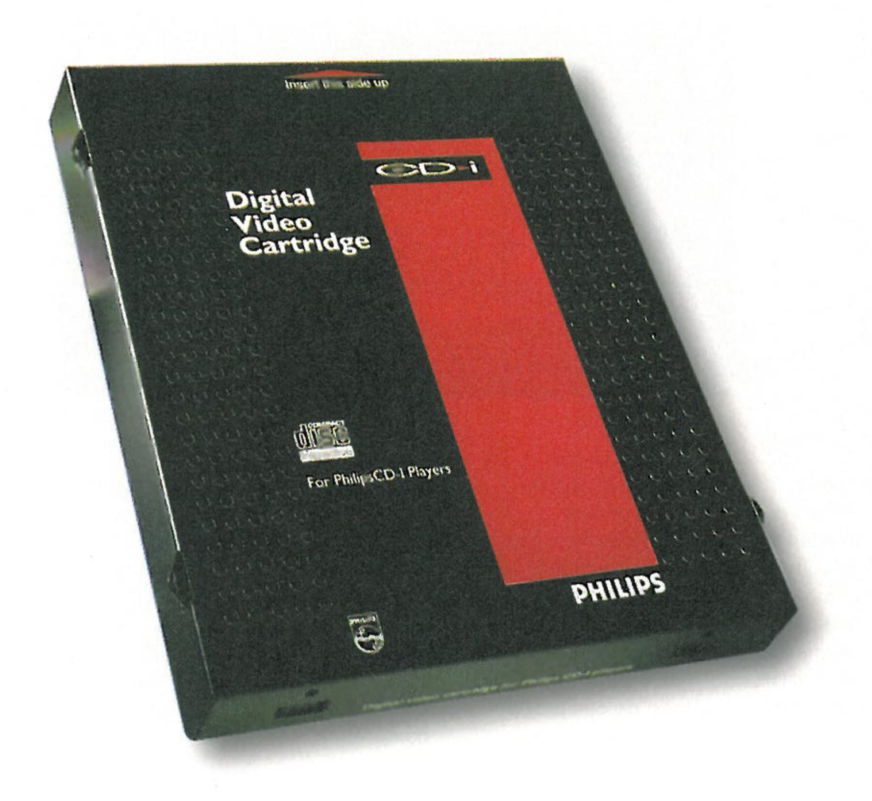
La tarjeta estará en el mercado a partir de noviembre, con un precio que rondará las 31.000 pesetas. No se descarta que, en un futuro muy próximo, aparezcan juegos para Saturn que hagan uso de las posibilidades que ofrece el cartucho MPEG.



Organization) encargada de definir las normas que rigen el estándar de compresión de vídeo en movimiento. El ISO es un organismo internacional fundado en 1946, con sede en Ginebra (Suiza), cuyo cometido consiste en definir las normas de estandarización de cualquier tipo de producto, para garantizar sus pautas de calidad en beneficio del usuario.

El MPEG está regulado por el ISO-CCITT (Consultative Committe for International Telephony and Telegraphy), organismo que se encarga de los estándares dentro del campo de las comunicaciones, y no por el JTC1 (Joint Technical Committee, Comité Técnico Conjunto), encargado de definir los estándares informáticos. Aunque *a priori* pueda parecer descabellado, este encasillamiento tiene sentido si tenemos en cuenta que la compresión de vídeo lleva entre nosotros 15 años, aunque la mayoría lo hayamos descubierto ahora, puesto que las primeras investigaciones buscaban su aplicación en el campo de las comunicaciones, y más concretamente en el del videoteléfono. La línea telefónica es una vía de transferencia de datos bastante poco fiable, en la que se necesitan muchas comprobaciones para evitar la perdida de información. Además, el ratio de transferencia es reducido, motivo por el cual la compresión de vídeo se convirtió en un objetivo prioritario para la creación de un sistema de video-teléfono que proporcionase la calidad que de él se esperaba.

No fue hasta 1992 cuando se definieron las pautas de normalización del MPEG, un estándar al que la informática le debe mucho y cuya trasdencendía empieza a ser reconocida ahora.



Cómo es el MPEG

Si decimos que el sistema de compresión utilizado por el estándar MPEG se basa en la transformación discreta de cosenos, nos podemos hacer una pequeña idea de la complejidad que este sistema esconde en su interior. En las siguientes líneas trataremos de explicar sufintamente su funcionamiento, aunque sin profundizar en exceso en sus complicados algoritmos.

Para explicar el proceso de compresión, se asume que estamos tratando con imágenes con calidad BetaCam, que es el sistema más utilizado en el campo del vídeo profesional. En el momento de comenzar el proceso, no se tiene ningun punto de referencia sobre la animación que se desea compimir, por lo que se escanea por completo el primer fotograma, dejando la información del mismo en unos 150 Kbytes (este primer fotograma se conoce como *I-Frame, Intraframe*). A continuación, se realiza el mismo proceso con el cuarto fotograma, cuya información sobre las variaciones con respecto al primero se almacenan en forma de vectores de movimiento. Para realizar el cálculo de esas variaciones son necesarias unas tres millones de operaciones en coma flotante, que en las tarjetas modernas han sido simplificadas con la ayuda de potentes algoritmos que reducen el tiempo de proceso en la realización de dichos cálculos. Con toda la información obtenida en este paso se genera una cantidad de datos en torno a los 50 Kbytes, en los que también se almacenan referencias en torno a los colores utilizados en la escena. Estos fotogramas reciben el nombre de *P-Frames (Predicted*

Frame), ya que guardan información que permiten predecir la apariencia de los fotogramas existentes entre el cuarto y el primero. Tanto el segundo como el tercer fotograma se generan a partir de la información almacenada en el primero y el cuarto.

Imaginemos que en el cuarto fotograma aparece un avión que se ha desplazado 9 mm con respecto al primero. El hardware calculará que el desplazamiento de dicho avión entre fotogramas será de unos 3 mm, colocando dichos cálculos en los ficheros correspondientes al segundo y tercer fotograma del bloque, que suelen alcanzar un tamaño de unos 20 Kbytes. Dichas variaciones en el movimiento se toman a partir de bloques de 8 x 8 pixels, de los que se almacenan tres vectores de movimiento diferentes para cada uno, referentes a la posición del bloque del fotograma actual, el anterior y el posterior. Estos fotogramas reciben el nombre de *B-Frames (Bi-directional interpolated frame)*. Una vez realizados todos los pasos, se vuelve a repetir el proceso con los siguientes cuatro fotogramas, o mejor dicho tres, ya que el nuevo *I-Frame* de cada bloque se toma del *P-Frame* del bloque anterior, ahorrando así 150 Kbytes de información adicional.

Por último, reseñar que la información de los distintos fotogramas no se guarda de una forma secuencial, sino que se hace de la misma forma en que éstos se procesan (1, 4, 2, 3, 4, 7, 5, 6, 7, 10, 8, 9, etcétera). Los *P-Frames* repetidos (4, 7, etcétera.) no son leídos dos veces, sino que se mantienen del bloque anterior. Por supuesto, este proceso es mucho más complejo de lo explicado en las líneas precedentes. El MPEG busca elementos comunes en los fotogramas para no repetirlos y lograr así un método de compresión y ahorro de memoria asombroso.

MENÚ DE ZOOM PARA SATURN VIDEO CD

Para comprar películas digitales es conveniente mirar sus compatibilidades. Arriba, un Vídeo CD que opera en cualquier lector con norma MPEG. Abajo, un disco MPEG exclusivo del CD-i.



Cuestión de paridad

Una vez finalizado el proceso anterior, se pasa a una segunda fase en la que la información almacenada es comprimida de nuevo, hasta quedar en un escaso 25% de lo que ocupaba antes de comenzar por este 'filtro' de compresión.

La imágen de vídeo se almacena en dos campos separados, par e impar. En el primero se encuentran los *scans* o líneas pares (2, 4, 6, 8, etcétera), mientras que en el segundo se hallan los impares (1, 3, 5, 7, etcétera). En un segundo de vídeo en movimiento nos encontramos con 50 campos de cada tipo en el sistema PAL, y 60 en el NTSC. Las tarjetas de compresión MPEG aplican sobre cada uno de éstos un proceso llamado *Decimation* que, como ya hemos comentado, consigue reducir la información contenida en cada campo hasta en un 75%.

Después de haber pasado un segundo de imágen por todos los procesos de compresión, ésta queda almacenada en una cantidad de memoria que ronda los 120 Kbytes, a los cuales hay que añadir 20 Kbytes de sonido (aspecto que queda fuera del propósito de este reportaje) y unos 10 Kbytes para el control de la información, lo que redondea la cifra hasta los 150 Kbytes, que es el ratio de transferencia de una unidad de CD-ROM de simple velocidad. De esta forma, se demuestra lo práctica que puede llegar a ser una tarjeta MPEG, capaz de explotar al máximo las posibilidades de un CD-ROM de simple velocidad. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que no todas las tarjetas MPEG proporcionan la misma calidad. De hecho, algunas de ellas son incapaces de generar los *B-Frames* en tiempo real, con lo que la calidad de las imágenes decae considerablemente.

MPEG, MPEG2, 3 y 4

El primer encuentro destinado a definir las normas del estándar MPEG se produjo en mayo de 1988 en Otawa (Canadá), pero no fue hasta novimiembre de 1992 cuando se firmó el primer documento que dictaba las normas de dicho formato, en cuya redacción estaban interesados compañías tan importantes como la multinacional holandesa Philips, principal valedora hoy en día del vídeo MPEG. Con posterioridad se realizó la primera revisión del estándar, lo que dio como resultado el MPEG2, cuya principal innovación se encuentra en la mayor calidad de la imágen conseguida tras los pertinentes procesos de compresión. Los inconvenintes, en cambio, son varios, ya que nos encontramos con la necesidad de poseer un sistema de almacenamiento capaz de transferir la información a una velocidad de 300 Kbytes por segundo o, lo que es lo mismo, un lector CD de doble velocidad para un soporte óptico. La capacidad de almacenamiento de un CD en este formato también se ve reducida, dejándolo en unos escasos 37 minutos de vídeo digital. De cualquier forma, esta nueva definición del estándar está destinada a dar un mejor soporte a aquellos equipos de producción de

SABÍAS QUE

***– En el interior** de los CDMPEG nos encontramos con uno o varios ficheros con la extensión MPG, por lo que cualquier sistema dotado de una tarjeta de estas características puede reproducir la información contenida en dichos ficheros.*

***– Video-CD es el** sistema de vídeo digital que con más firmeza se ha implantado en los últimos años. Sigue las especificaciones del White Book, y los discos son perfectamente compatibles con cualquier entorno con una tarjeta MPEG.*

***– Descomprimir un** fichero en formato MPEG lleva mucho menos tiempo que realizar la operación inversa. Aun así, es necesario utilizar un hardware especial.*

***– En 1995,** el negocio del Full Motion Video moverá cerca de los 130 millones de dólares, algo así como 15.000 millones de pesetas.*

***– C-Cube,** la pionera del MPEG con su Realmagic (una de las primeras tarjeta de este tipo), cuenta con la que, según muchos, es la mejor tajeta MPEG que existe en la actualidad, la CL4000.*

***– Según los** expertos, el vídeo magnético tiene los días contados con la llegada del vídeo digital. Se calcula que, en cinco años, el nuevo sistema se habrá implantado en los hogares de todo el mundo.*

***– The 7th Guest** para CD-i fue uno de los primeros títulos que hicieron uso de la tarjeta MPEG.*





La mayoría de los discos MPEG para CD-i tienen el inconveniente de estar diseñados con menús propios de su sistema operativo, por lo que los poseedores de otras máquinas deben comprar películas Vídeo CD.

vídeo profesional.

El MPEG3, que teóricamente debía ser el nombre que tomase la siguiente redefinición del estándar, se desechó en última instancia, ya que las metas que se perseguían con él quedaron suficientemente definidas dentro del MPEG2.

El MPEG4, que se encuentra en pleno proceso de desarrollo, persigue alcanzar unos ratios de compresión óptimos con unos niveles de transferencia de apenas 40 Kbytes. La utilidad de esta nueva definición se centra en el uso que de él puedan hacer las futuras redes de videoteléfono. Sí tenemos en cuenta que la máxima cantidad de información por segundo que ahora mismo se puede transferir por medio de la línea telefónica es de unos 20.8 Kbits, nos encontramos con que ni siquiera el MPEG4 es capaz de explotar el videoteléfono. Por ésta, y no por otra razón, es por lo que se ha aplazado la redacción definitiva del nuevo estándar.

MPEG y los videojuegos

En el mundo de los videojuegos existen dos precedentes en el uso de tarjetas MPEG antes de la llegada de la 3DO o la Saturn de Sega. Por un lado, nos encontramos con el pionero de todos los sistemas en este campo, el CD-i de Philips, un soporte que alcanza todo su potencial explotando las posibilidades de la tarjeta de vídeo MPEG. El otro sistema madrugador en la implantación de una tarjeta de vídeo en su estructura es el Amiga CD32, una versión con cuerpo de consola y sin teclado del conocido Amiga de Commodore. Cabe destacar que en ambos casos es necesario adquirir la tarjeta por separado, quedando patente la escasa comunión entre videojuego y MPEG.

Ni las consolas de 16 bits, ni la PlayStation de Sony, ni la Jaguar de Atari disponen de esta opción. Tanto la 3DO como la Saturn si cuentan con la posibilidad de incorporarle la tarjeta MPEG. Cabe destacar de la consola de Sega el reducido tamaño de su cartucho, que se aloja en la parte posterior de la propia máquina. Existen tarjetas MPEG para el entorno PC y otros ordenadores como los Macintosh.

En la programación de videojuegos, la compresión de vídeo en tiempo real proporciona infinitas posibilidades que, bien explotadas, puede camuflar con acierto las carencias del hardware. El CD-i de Philips, por ejemplo, es una consola cuyo movimiento de sprites deja bastante que desear, algo lógico si tenemos en cuenta el tiempo que este soporte lleva ya en el mercado. Con todo, para él se han programado grandes juegos que hacen de la tarjeta MPEG su mejor aliado.

Los denominados juegos láser que triunfaron en la decada de los 80 en

los salones recreativos, como *Dragon's Lair*, consiguieron alcanzar un éxito sin precendentes gracias al *Full Motion Video* (Vídeo Digital).

La mayor utilidad de una consola a la hora de explotar el MPEG, visto que los juegos no aprovechan aún las posibilidades que ofrece, se encuentra en la reproducción de las cada vez más numerosas películas en formato digital que aparecen en el mercado.

El futuro del MPEG

Los actuales sistemas de vídeo doméstico cuentan con unas resoluciones limitadas que, como el VHS, solo alcanzan las 200 líneas horizontales, muy lejos de las 625 con que reciben la señal de televisión en los sistemas PAL. Hoy en día, la compresión MPEG alcanza una calidad ligeramente superior a la que puede ofrecer el sistema S-VHS, lo cual está realmente bien, pero por todos es conocido el creciente interes que existe por introducir en los hogares de todo el mundo la televisión de alta definición, para la que ya se realizan todo tipo de programas. El MPEG2 acepta esta nueva clase de televisión (la que en un futuro no muy lejano se impondrá), aunque por contra, necesita una mayor cantidad de información, que alcanza los 300 Kbytes por segundo de película. Además, los nuevos discos compactos de alta densidad que Sony y Philips planean comercializar en los próximos meses, y que cuentan con una capacidad de almacenamiento de varios Gigabytes, marcarán en buena parte el camino que el hardware de compresión deberá seguir.

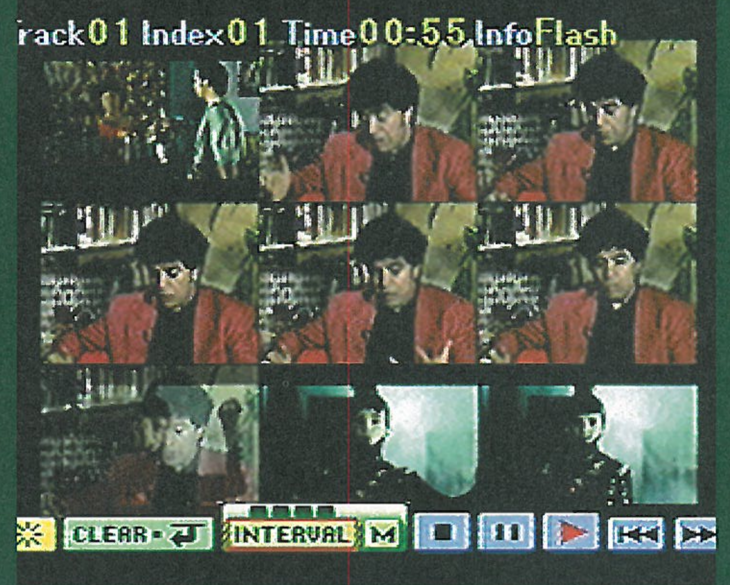
Al final, el videoteléfono será uno de los grandes beneficiados en torno a la evolución de este campo. En cierto modo así debe ser, ya que las inversiones en investigación realizadas en un principio en torno al campo de las comunicaciones, han permitido que la compresión de vídeo en tiempo real sea, hoy en día, un bien al alcance de cualquier usuario medio.



La Sega Saturn permite aumentar una porción del fotograma con una opción muy sencilla de manejo a través de pad.



Otra de las enorme ventajas que ofrece el formato CD es el acceso casi directo al lugar de la película que queramos (arriba). El efecto flash multiplica los fotogramas en pantalla; bonito pero poco operativo.



Este Mes en CINERAMA...

OCTUBRE 1995 • CINERAMA NUMERO 40 • AÑO III / 500 ptas.

CINERAMA

Entrevistas con
MEL GIBSON
Y ANTONIO
BANDERAS

TOM
HANKS
DEL OSCAR
A LA LUNA

LOS ROSTROS DEL MES

EMMA THOMPSON
La Distincion Britanica

CLINT EASTWOOD
Directo al Corazon

CHRISTIAN SLATER
El Rebelde Tranquilo

TOM HANKS

Reportaje sobre el último ganador del Oscar y protagonista de Apollo 13.

ESTRELLAS DE LOS ´70

Un interesante reportaje sobre los actores y actrices que hicieron época en los 70.

MEL GIBSON

Entrevista con el actor y director de Braveheart.

GARY COOPER

Os ofrecemos una semblanza personal y profesional del mítico actor.

Y además:

Todos los estrenos, interesantes reportajes, y la más completa información para los buenos aficionados al cine.

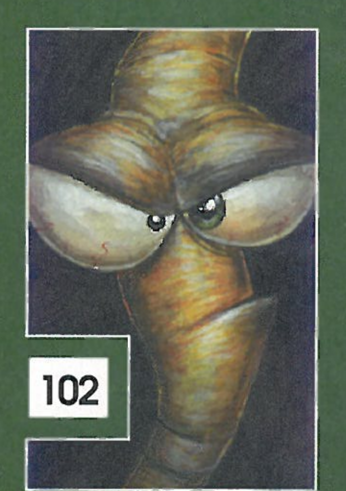




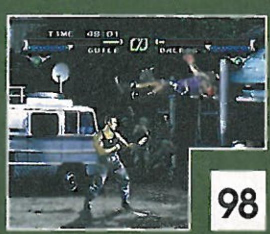
La revista de los buenos aficionados al cine

versión final

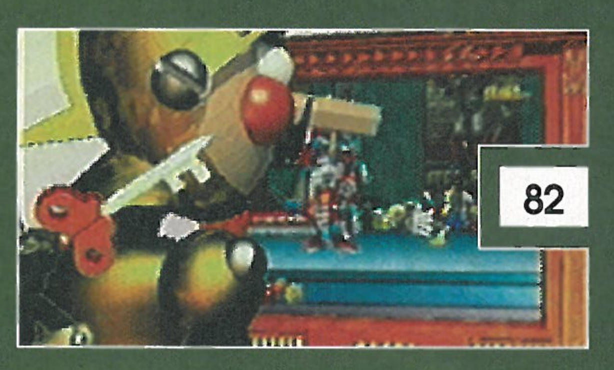
Durante los próximos meses vamos a vivir una verdadera avalancha de títulos para los grandes formatos. La llegada oficial de todas las máquinas está propiciando el lanzamiento de algunos programas de dudosa calidad. Tened cuidado.


102


68

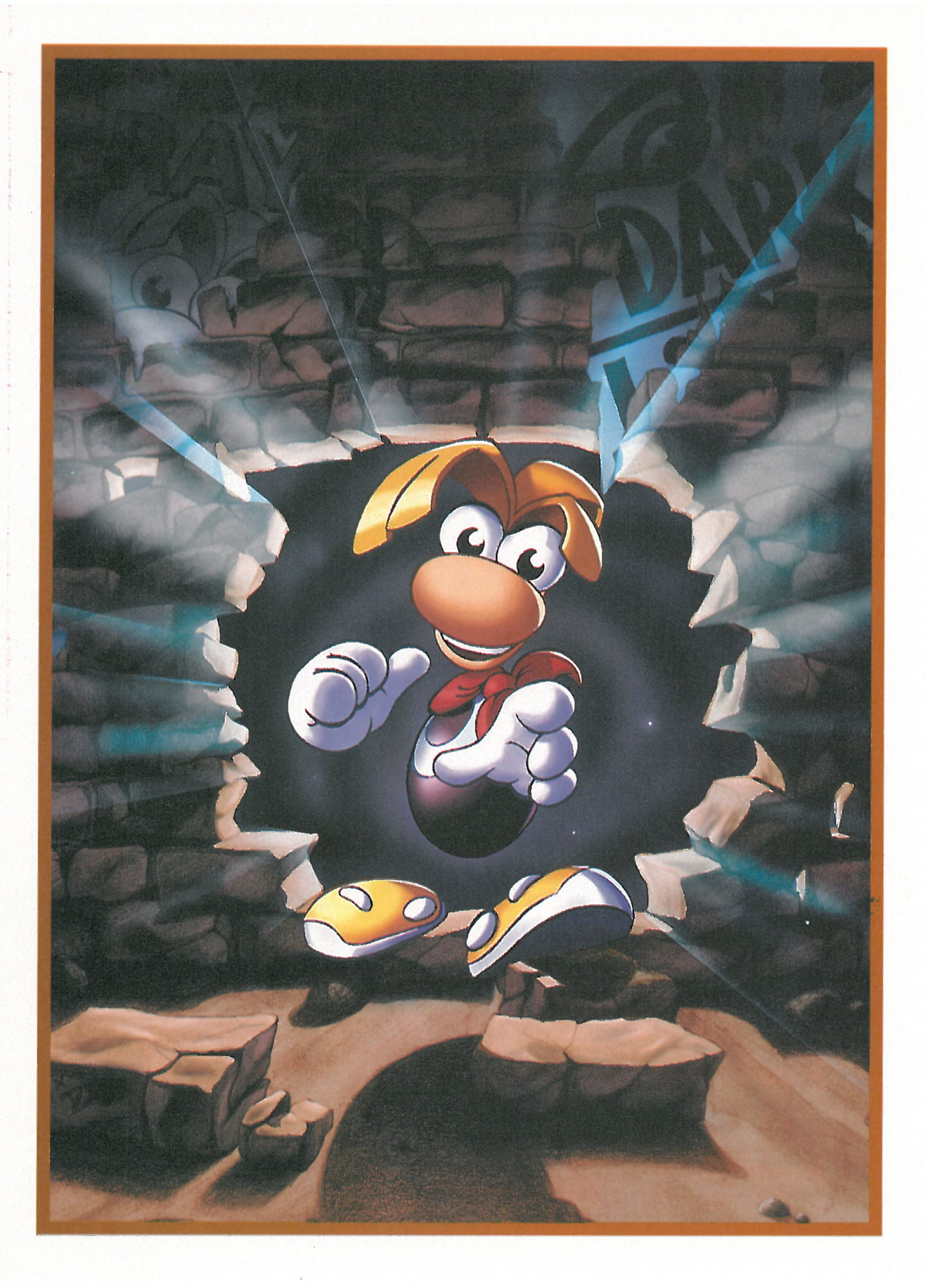

98


54


82

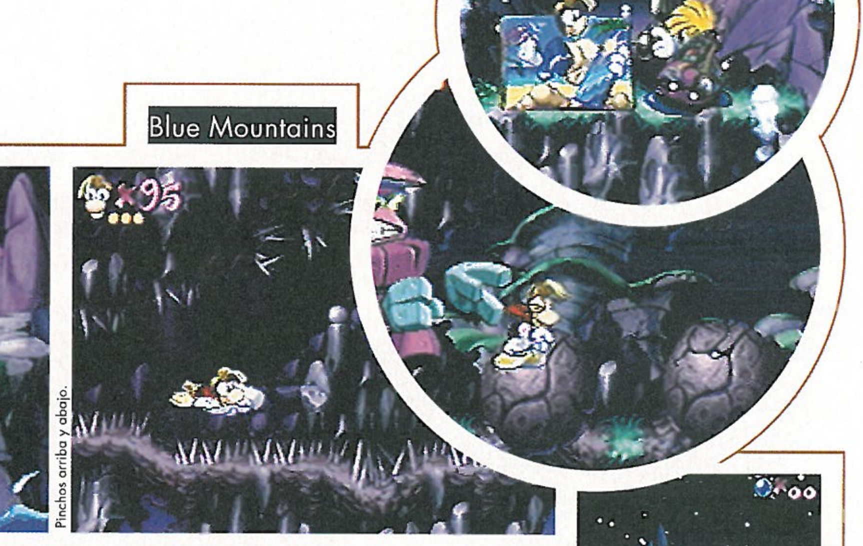
Octubre de 1995





Rayman

Blue Mountains



Saltando sobre la nube.

Pinchos arriba y abajo.





En la fase de las montañas, el hielo, como ocurre en la mayoría de los plataformas de este tipo, resbalan lo suficiente para que perdamos un par de vidas.

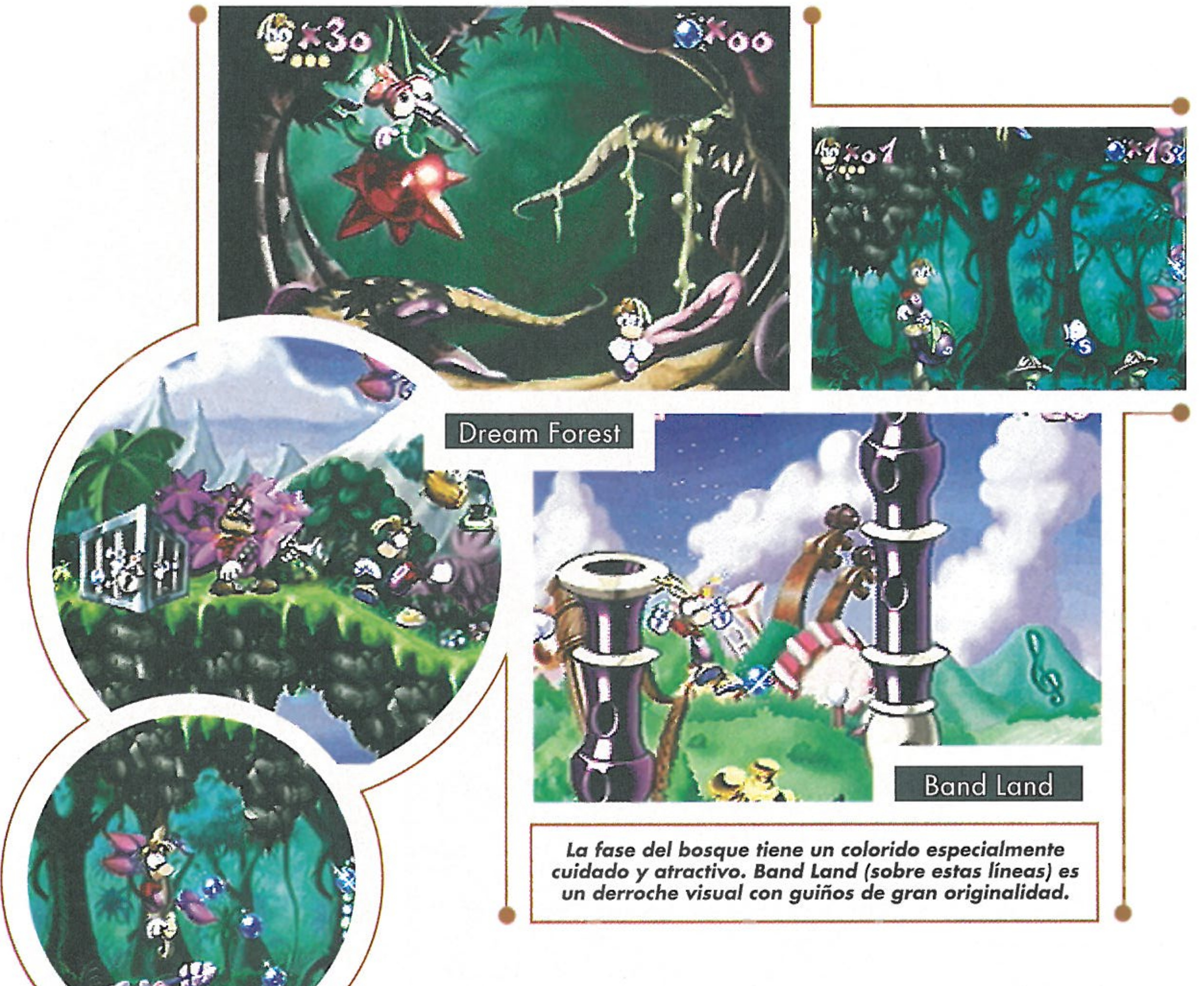
Una máxima cinematográfica anuncia que siempre que una película tiene éxito, realizar una secuela dentro del entorno de la primera es una garantía de taquilla. En el caso de los videojuegos, esa premisa no tiene valor por el alto coste de los programas y porque se interpreta como una necesidad de vender a costa de un nombre y no de la calidad.

Rayman es un plataformas en su más pura esencia y aunque su realización, en un principio, puede hacer pensar que nos encontramos ante una maravilla, lo cierto es que bebe hasta reventar de las fuentes de grandes clásicos del género que, con la llegada de los 16 bits (ordenadores domésticos incluidos), hallaron la rampa de lanzamiento para su popularización masiva.

La acción se divide en distintas alturas. Nos regala plataformas horizontales que levitan sobre un imaginario eje, y cada fotograma del juego nos recuerda a otros desafíos para sistemas más limitados

por José Luis Sanz

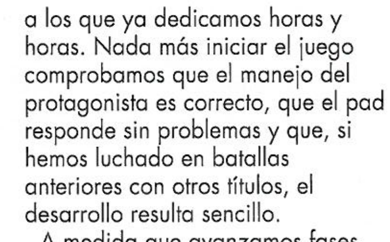
Nombre original	Rayman
Realización	1995
País	Francia
Compañía	Ubi Soft
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM



La fase del bosque tiene un colorido especialmente cuidado y atractivo. Band Land (sobre estas líneas) es un derroche visual con guiños de gran originalidad.

Ubi Soft en el ECTS

La compañía francesa estuvo presente en la feria londinense con un cuidado stand que emulaba el entorno natural de *Rayman*. Este fue, entre otras cosas, el único juego sobre el que volcaron sus mayores esperanzas una vez tomada la decisión de abandonar, paulatinamente, la producción de software para máquinas de 16 bits. Junto a estas líneas, Rayman posando con el número seis de **ÚLTIMA**.



a los que ya dedicamos horas y horas. Nada más iniciar el juego comprobamos que el manejo del protagonista es correcto, que el pad responde sin problemas y que, si hemos luchado en batallas anteriores con otros títulos, el desarrollo resulta sencillo.

A medida que avanzamos fases, nos damos cuenta de que, al igual que ciertos detalles de los *Mario Bros* de Nintendo, *Rayman* no nos propone sólo la mera acción de saltar, golpear a los enemigos y llegar al final de cada nivel. Cuantos más poderes recogemos, mayores son las habilidades, y botones, que iremos sumando a nuestro catálogo de movimientos.

De este modo, las diferentes maneras de superar cada obstáculo se complementan proporcionalmente



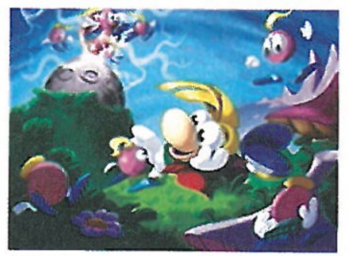
Gráficos



Arriba, Rayman volando sobre una libélula redimida anteriormente en un enfrentamiento desigual.

Todos los dibujos de las pantallas de espera o presentación tienen un alto grado de virtuosismo.



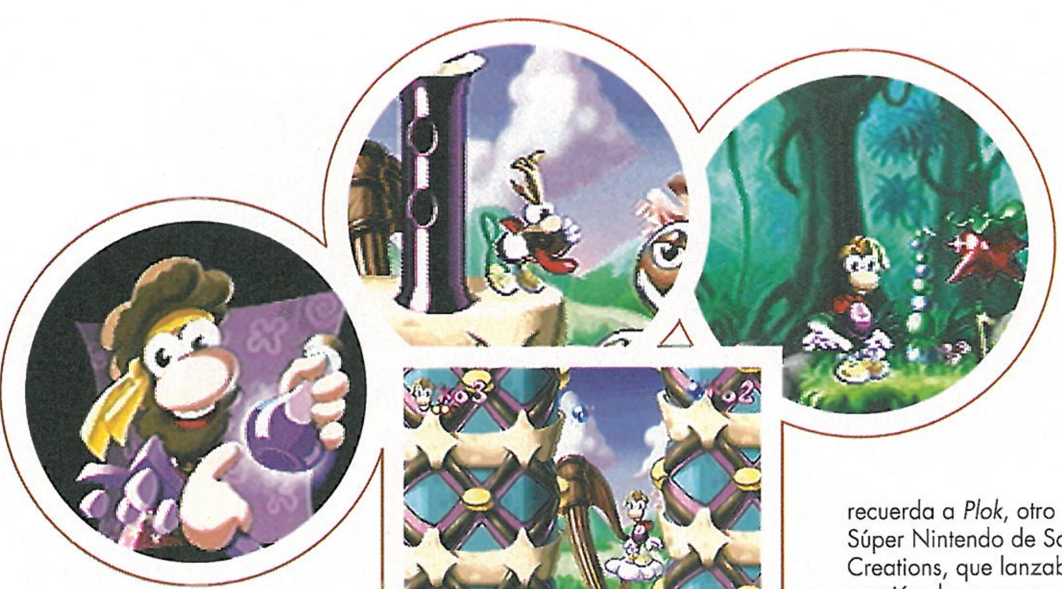


a la dificultad que el programa nos propone.

Como mandan los cánones del género, determinadas fases nos someten a un agradable *tour de force* con algunos trucos para pasar a los siguientes niveles: objetos, extrañas pociones o complicadas combinaciones del pad para llegar a un risco escondido. Esas son, precisamente, las razones que llevan al usuario a jugar una y otra vez hasta terminar el programa. Quizá sea el aspecto menos interesante, que no divertido, de la esencia de *Rayman*: más de lo mismo pero sin despreciar la diversión.

El verdadero factor de grandeza que hay que otorgarle a *Rayman,* como a otros cuidadísimos productos de este estilo, es la compleja realización gráfica con referentes muy cercanos en el tiempo. Su tratamiento del color recuerda en presencia al *Magical Quest* de Mickey Mouse y Capcom para Súper Nintendo. Un programa que aprovechaba como pocos la capacidad de mostrar 256 colores simultáneos en pantalla y cuyos escenarios estaban diseñados con un gusto exquisito.

Rayman, a imagen y semejanza de aquél, nos absorbe por completo con variados scrolles, en los que no se percibe un solo pixelado. Cualquier degradado está marcado en pantalla con toda su gama de color, sin escamotear medios. De esta manera, *Rayman* se convierte,



A la derecha tenéis el momento en que Rayman se pone de acuerdo con un enemigo final de fase. Después de derrotarle, por supuesto.

sin lugar a dudas, en el juego con mayor colorido y los gráficos más atractivos de cuantos han aparecido para consolas de última generación con técnicas propias de los 16 bits.

Si nos detenemos a ver las evoluciones del protagonista, podremos comprobar que cada una de sus partes, léanse manos, pies, tronco y cabeza, están animadas con distintos sprites, para conseguir una mayor agilidad de movimientos. Los puños, arma indispensable de batalla, se arroja al enemigo desde la lejanía, con la puntería necesaria, y pueden conjugarse con cualquier otra acción. Esto permite que el manejo de nuestras reacciones ante un rival, todas instintivas, obtengan una respuesta rápida. Además, esta característica de versatilidad nos recuerda a *Plok*, otro clásico de Súper Nintendo de Software Creations, que lanzaba cada porción de su cuerpo contra los enemigos hasta quedar inmóvil.

Rayman es difícil de realizar, no tanto por la compleja programación que le permite moverse, como por el aspecto gráfico: el diseño de todos los elementos que componen los escenarios, enemigos o la pantalla de introducción. Hasta hoy, *Donkey Kong Country* o *Killer Instinct* absorbían todas las neuronas de los usuarios, mostrando tersas texturas dentro de unos sprites concebidos con talento, pero creados con el automatismo que un programa de

Sus creadores

En la feria de Londres tuvimos la oportunidad de conversar con los creadores de *Rayman*. Los responsables indicaron cuáles fueron los momentos más difíciles de la realización del juego. El punto más conflictivo fue la creación del entorno gráfico y la manera de integrarlo de forma que todo tuviera un estilo común. Arriba, **Serge Hascoet**, testeador del juego. Abajo, de izquierda a derecha, **Frederic Houde** (programador) y **Michel Ancel** (diseñador gráfico).

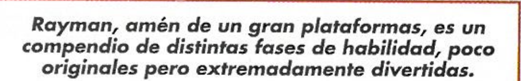












Rayman, amén de un gran plataformas, es un compendio de distintas fases de habilidad, poco originales pero extremadamente divertidas.



ordenador permite. Por muchas flores y siglas que las técnicas de creación posean, el diseño de cualquier personaje de *Rayman* es equiparable, en talento y trabajo, al de cualquier animador de Disney. Cada fotograma, cada dibujo de una animación nace de la mano, sin intermediarios, y se imprime en el papel. El lápiz es la herramienta natural del artista, y no el ratón o la tableta gráfica.

Lo que debe quedar claro es que cuando el pixel es pintado en pantalla, la información contenida es igual a la de cualquier otro pixel, sólo la variación de colores hace que un diseño sea de una manera u otra. *Rayman*, por eso, está programado a la vieja usanza, por jugadores para jugadores, mezclando esencias distintas, pero apetecibles, en proporciones que no empachan. No es original, pero tampoco se le pide. Esa extraña sensación de estar viendo la misma película con mayores prestaciones de color, músicas, efectos y juego, lo hacen especial.







Excite Stage'95

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Excite Stage'95
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Epoch
Programación : Interno
Soporte/megas : Cartucho/12 Mb





Es curioso el detalle de la camiseta de los árbitros, atendiendo así a una norma de la FIFA.





La costumbre de realizar un juego deportivo, esperar a que triunfe, y, sobre esta base, comercializar actualizaciónes para cada temporada, existe desde la aparición de las consolas.

Fue Electronic Arts con *John Madden* y su saga de simuladores de fútbol americano quien dio el pistoletazo de salida para que, después, numerosos títulos aparecieran con la terminación 92, 93, 94 ó 95. Llegaron una y otra vez sin mejorar el capítulo precedente. Para mayor culpa de las casas productoras, intentaron confundir esos cambios con innovaciones, cuando realmente modificaron aspectos fundamentales de su desarrollo.

Excite Stage'95 es la secuela, actualizada, de un programa que, cuando llegó a nuestras fronteras traducido como *Soccer Shootout* y con el fiable sello de Capcom, cosechó cierto éxito de crítica.

Con motivo de la llegada del *Excite Stage'94* se dijo que el juego tenía claras influencias de uno de los clásicos para Súper Nintendo del género deportivo: *Super Formation Soccer* de Human. O, lo que es lo mismo, *Super Soccer*.

Con ese programa llegaba el modo 7 a los campos de fútbol: la cámara mostraba el desarrollo del partido desde uno de los fondos, ampliando la zona de juego mediante avances proporcionados. El manejo de los jugadores era perfecto y se notaban ciertos detalles de esmero en el control de balón,

Fútbol es...

... fútbol

Salida del portero arriesgado.

Split screen extraño.

¿Expulsión merecida?

Remate fácil al estilo Salinas.


Penalti dudoso.



Por fin hay fueras de juego.

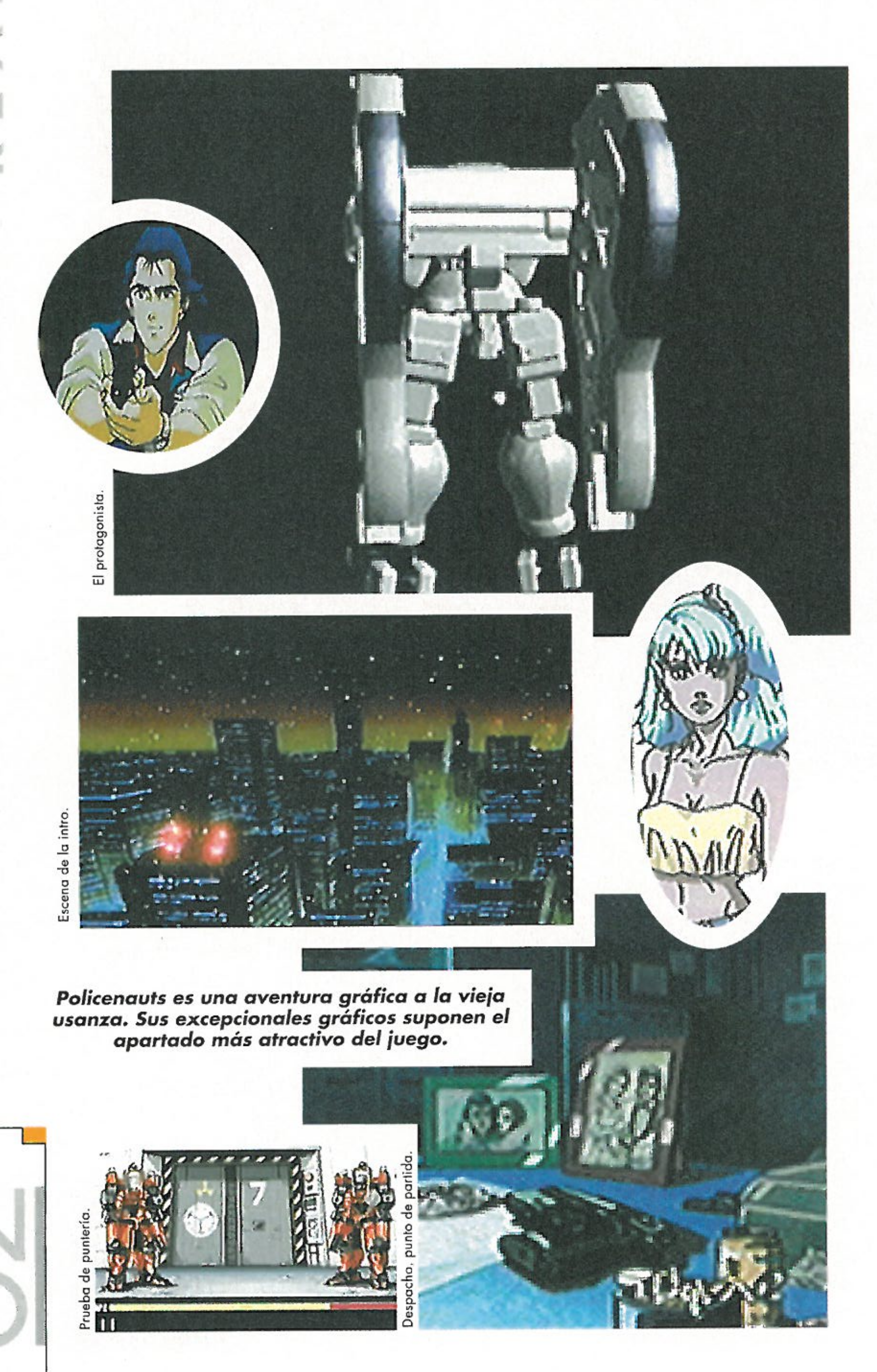
rechaces o remates. Era sobresaliente y rompía con los conceptos poco espectaculares de perspectiva cenital, estilo *Italia'90* para Mega Drive, vistos hasta entonces. *Excite Stage* se asemeja al clásico de Human en ciertos movimientos y en la perfección del modo 7 del campo. Además, se han incluido los fueras de juego, las camisetas de color en los árbitros y algunas normas nuevas de la FIFA que el público más forofo agradece. En su contra hay que mencionar que se ha inutilizado la posibilidad de penaltis, con un extraño *split screen* que echa por tierra la opción que la primera entrega mostraba.

No llega a los extremos del *International Superstars Soccer* de Konami, pero tampoco rebaja el notable. El cartucho es rentable por sí mismo, aunque si tenéis la primera parte, prescindir de este juego es fácil y, hasta cierto punto, aconsejable. El programa es suficiente hasta la llegada de la versión Deluxe.





Policenauts
Pilot Disk


El protagonista.

Escena de la intro.

Policenauts es una aventura gráfica a la vieja usanza. Sus excepcionales gráficos suponen el apartado más atractivo del juego.

Prueba de puntería.

Despacho, punto de partida.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Policenauts Pilot Disk
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Con la lógica precaución que un producto realizado íntegramente en japonés requiere, se puede decir que estamos ante uno de los programas más especiales de cuantos han llegado a las páginas de **ÚLTIMA GENERACIÓN**. Un desarrollo muy similar al exhibido en el exitoso *Snatcher*, también de Konami, y que gozara de gran éxito entre los poseedores de MSX y Mega CD (por cierto, durante el juego se hace referencia a este título en diversas ocasiones). Su principal atractivo es el más puro estilo de las clásicas aventuras gráficas, pero repleto de toques de calidad; detalles que hacen a un juego como *Policenauts* muy especial.

Konami ha diseñado la aventura de una forma un tanto singular. Este disco, bautizado como *Policenauts Pilot Disk*, contiene en su interior un número extraordinario de opciones y complementos, pero en lo referente al juego sólo incluye una mínima parte (un capítulo, tal vez). En el ánimo de Konami está el ofrecer este primer disco como una especie de programa piloto, al que le sucederán otros tantos que irán desarrollando la aventura en profundidad. Una



Bocetos de los protagonistas.

Galería de tiro.

Opciones

Escena de la intro inicial.

Este disco piloto muestra con todo lujo de detalles cada uno de los distintos apartados que componen el desarrollo de la aventura.

presentación tan original como frustrante, con la aparición del consabido *to be continued*, justo en el momento en el comenzamos a coger ligeramente el hilo de la aventura.

Entre las numerosas opciones mencionadas, destaca una muy especial denominada Making. A través de este icono podemos adentrarnos en los entresijos que esconde la compleja producción de un juego de la talla de *Policenauts*. Aquí se incluyen desde pequeños videoclips, en los que se muestra la grabación de la banda sonora original, hasta los distintos pasos que componen la realización de los gráficos tridimensionales (tanto su concepción inicial como el resultado final renderizado, con efectos de luz y sonido incluidos). Asimismo, se puede contemplar el *story board* del juego e incluso entrevistas con los propios creadores del programa.

El juego se desarrolla a través de animaciones, realmente excepcionales, al más puro estilo del manga japonés. Los efectos de sonido y la completa B.S.O. consiguen una perfecta conjunción con la película, ofreciendo como resultado una ambientación ciertamente lograda.

Ejemplo de modelado.

Antes del juego existe la posibilidad de afinar nuestra puntería en una galería de tiro, una opción que ya venía incluida en su hermano mayor *Snatcher*.

Destacando el habitual impedimento idiomático, no podemos por menos que desear una traducción, aunque sea al inglés. El comienzo de esta aventura resulta magnífico. Sólo queda esperar la próxima aparición de las sucesivas entregas que confirmen las tremendas posibilidades que *Policenauts* deja entrever.





Magic Beast Warriors

Escena de la intro.

por Gonzalo Herrero

Es nuestro propósito mantenernos fieles a la línea que en su día decidimos tomar cuando comenzamos la andadura de **ÚLTIMA GENERACIÓN**. Siguiendo estas premisas, nuestra intención es perseverar a la hora de denunciar y criticar la falta de originalidad de numerosas compañías, remaquilladoras de éxitos ajenos que no alcanzan, ni por asomo, la calidad mínima exigible al desembolso que un juego requiere. La evidente aceptación con que cuentan los juegos de lucha entre un gran sector del público, convierte a estos títulos en blancos fáciles para numerosos y desinformados compradores. Cualquier parecido de *Magic Beast Warriors* con sagas de la categoría de *Street Fighter* o *Fatal Fury* es pura coincidencia.

Desconocemos si los patéticos personajes de este pseudo juego protagonizan algún serial del tipo Power Rangers en algun canal de

Nombre original : Magic Beast Warriors
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Allumer
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

***Magic Beast Warriors* queda lejos de ofrecer cualquier atisbo de diversión. Un diseño, tan pobre como ridículo, y unos movimientos espasmódicos completan el desaguisado total.**





Menú de ataques especiales.



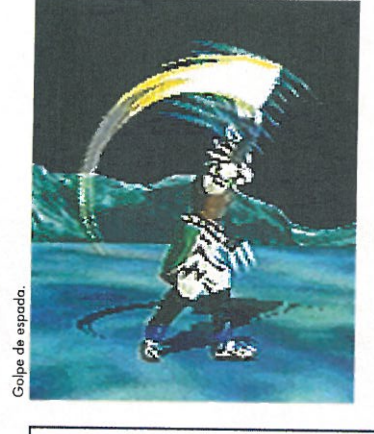
Simpáticos personajes.

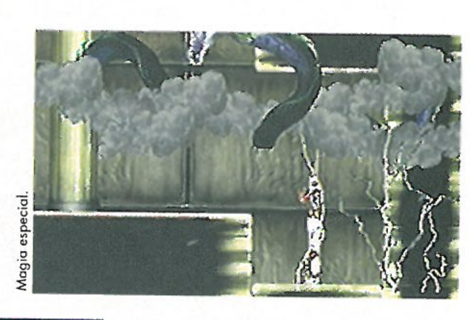
Opciones del juego



Selección de luchador.


Porky, Porky nuestro rey...


Golpe de espada.


Magia especial.

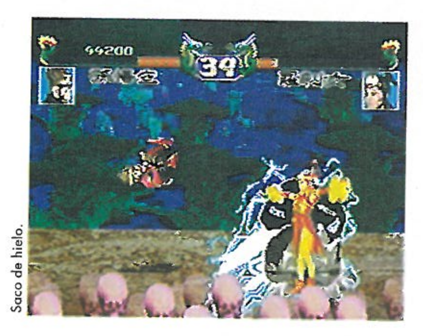
El único aspecto destacable del juego lo encontramos en el empeño puesto por Allumer a la hora de ofrecer golpes especiales. Lástima que el conjunto del juego no acompañe.



Disparo de hielo.


Lanzamiento de bomba.


Volteo.


Saco de hielo.

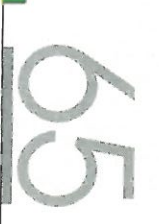

Bola de fuego.

televisión japonés, y menos aún si, en su caso, gozan del mismo e incomprensible trato de favor por parte del público nipón que el que tienen a bien dedicar a los inquietos héroes antes mencionados.

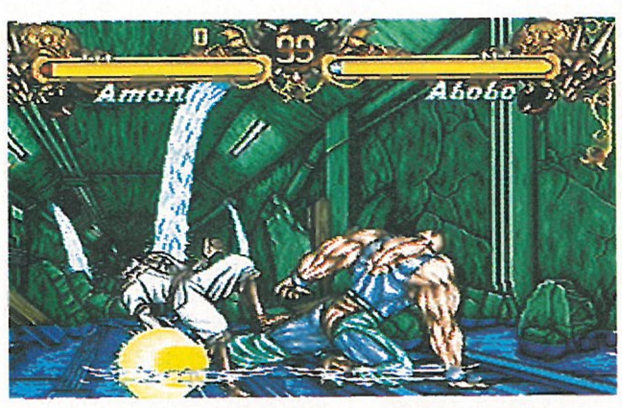
Ciñéndonos exclusivamente en los aspectos que componen el juego, tenemos que decir que a Allumer no le han dolido prendas a la hora de tomar el camino más sencillo para los gráficos: el de la digitalización. El pobre diseño de los protagonistas y, más aún, los pésimos movimientos que exhiben, no pueden competir siquiera con algunas producciones de las realizadas hace más de una década para el ilustre Spectrum, como *The Way Of The Exploding Fist*, lo que elimina cualquier atisbo de diversión en el programa. Dentro del escaso nivel de calidad general, mención especial merecen las escenas digitalizadas con las que somos 'obsequiados' entre combate y combate, a modo de breve puesta en situación. A la baja calidad de imagen que presentan hay que sumar la ridícula puesta en escena de los protagonistas, más propios de un desfile de gigantes y cabezudos que de un programa para una máquina de las características de PlayStation.

Magic Beast Warriors es un juego de lucha demasiado pobre e insípido como para convertirse en una opción seria de compra.



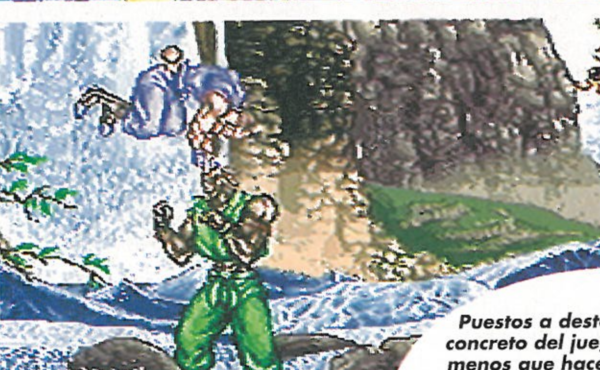


Double Dragon





Eddie vs Amon.





Amon vs Cheng Fu.

Puestos a destacar algún aspecto concreto del juego, no podemos por menos que hacer referencia al gran trabajo realizado en materia gráfica, sobre todo en los fondos.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Double Dragon
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

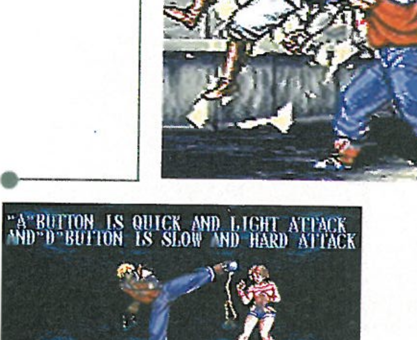
No se puede decir que SNK sea una compañía que se complique la vida en exceso. Su política es producir y explotar el tipo de juegos que mejor conoce. *Samurai Shodown*, *Fatal Fury*, *World heroes*; demasiados títulos para un desarrollo idéntico, aunque, eso sí, con el común denominador de la calidad.

Double Dragon es una nueva muestra de las especiales aptitudes que SNK muestra a la hora de recrear situaciones de lucha cuerpo a cuerpo con unos diseños muy particulares. Pese a su innegable semejanza con otras muchas producciones de SNK, en su haber hay que anotar el extraordinario tamaño que presentan los sprites de los luchadores, que sorprenden por su tremenda versatilidad y agilidad. Las clásicas patadas, llaves y combos de siempre tienen su lógico hueco en *Double Dragon*, aunque en esta ocasión muestran una vertiente algo más espectacular si cabe. Asimismo, destaca el colorido que presentan los escenarios, dotados para la ocasión de una longitud algo superior a lo habitual y en los que aparecen diversos elementos

Golpes



La leyenda de Billy y Jimmy mantiene con fidelidad en esta versión para Neo Geo la esencia de los grandes juegos de la casa.





móviles, como lunas de escaparates, vehículos o bidones, que favorecen el atractivo de la lucha. Gráficamente sobresaliente, mantiene el alto nivel que exhiben la gran mayoría de juegos de la casa.

En el debe hay que anotar el exasperante tiempo de carga que tenemos que sufrir al pasar de una opción a otra. Algo que los buenos aficionados a los arcades de SNK disculparán sin problemas, por la posibilidad de disfrutar en su Neo-Geo de un juego con una calidad equiparable a cualquier recreativa.

Todos los movimientos son de fácil ejecución, evitando las innecesarias y engorrosas combinaciones de botones. En este sentido, SNK ha incluido una opción muy habitual en sus MVS, como es la inclusión de un menú en el que se muestran de una forma gráfica los distintos golpes que cada uno de los personajes puede llevar a cabo.

Aunque la calidad de todos los juegos de esta compañía es envidiable, no estaría de más que optaran por sorprendernos con otro tipo de producciones.





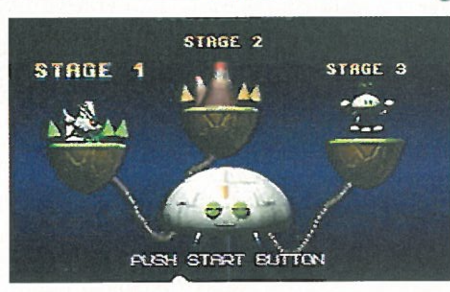
Jumping **Flash!**

por J. Luis Sanz

Nombre original : Jumping Flash!
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sony
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Con la llegada oficial de la consola de Sony a España empieza a despejarse la gran duda que a todos nos asaltaba y que, a un determinado sector de usuarios, disgustará especialmente: los títulos tardarán en llegar. Mientras algunos no reparen en este detalle, otros muchos, los más informados y selectivos, saldrán a la calle en busca de programas que sólo podrán conseguir en el mercado paralelo. Una solución que no gusta a nadie y que puede evitarse con la agilización de los intervalos de distribución. Hasta entonces, el mercado japonés y americano, como siempre, nos pondrán la miel en los labios con juegos que, incomprensiblemente, no ven la luz en España por razones de oportunidad o amortización. Por el contrario, llegarán otros que no cumplan las exigencias de calidad. *Jumping Flash!*, afortunadamente, suena en la cartera de lanzamientos oficiales de Sony, lo que evitará que los aficionados tengan que recorrer kilómetros de tienda en tienda o contactar con el extranjero.
Sin duda, este es un programa en el que hay que confiar, ya que resulta tremendamente sencillo de planteamientos y manejo, pero

La pantalla que muestra las fases recuerda demasiado a los Bomberman de Hudson.



Hay que subir hasta los torreones del fondo.





Las ruinas comienzan a complicar el juego.



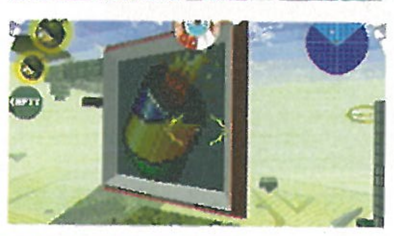
Nuestro personaje puede mirar tanto arriba como abajo durante la ejecución de cualquier movimiento.

Sobre la torre en el primer nivel.

Inmunidad temporal.



Sobre el globo.



Todos los iconos del juego mantienen la premisa fundamental de tridimensionalidad. Este nos permite ser inmunes.

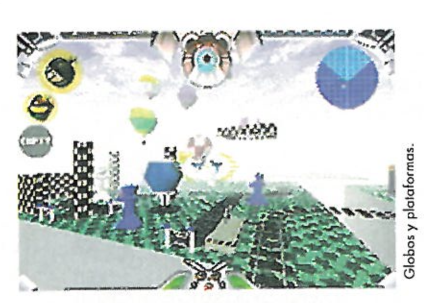
agradablemente jugable y divertido. Después de esta afirmación, puede parecer una osadía seguir hablando de su esencia cuando la conclusión ya ha sido anunciada, pero hay una serie de premisas que deben ser conocidas por los lectores.

En un primer acercamiento al programa, sus gráficos poligonales resultan espectaculares pero, una vez visto que el manejo es completamente libre, pueden acomplejar con dudas sobre el objetivo final de cada fase. Cuando hablamos de arcade, estamos refiriéndonos a un simple ejercicio de saltos y de conseguir objetos sin razón aparente, en una especie de *Donkey Kong*, donde hay que salvar a la princesa Daisy una y otra vez pasando de pantalla en pantalla.

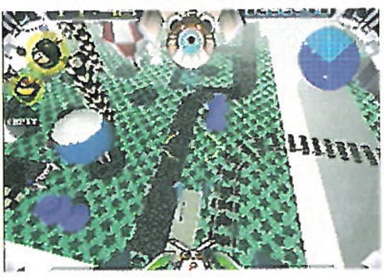
A esa estirpe pueden pertenecer los recientes *Bomberman*, alias *Dynablaster*, pero sin la posibilidad de saltar (excepto en las últimas versiones), o los ancestrales *Burger Time, Mario's Cement Factory* (extraordinaria Hand Held que ya quisieran algunos emular), o el *Donkey Kong Jr.* Todos poseían el denominador común de la jugabilidad como bandera y la habilidad del usuario como principal arma de defensa.

Jumping Flash! es un gran programa que bebe de esas fuentes y nos propone realizar una y otra vez, pero de diferentes formas, la misión de recoger un determinado número de zanahorias y regresar a la salida. Como contraprestación a su desafío, los mapeados se han

⇨



Globos y plataformas.



La suavidad de todos los elementos que aparecen en el juego redunda en una mayor facilidad.

programado en un 3D puro, con segmentos muy bien ambientados. Hay volcanes, pueblos con edificaciones preciosas o mundos encantados dignos de cualquier cuento 'Disneyano'.

Pero el jugador normal, ante tal baile de elefantes poligonales, puede asustarse y pensar que el control del 'lagomorfo' cibernético es complicado porque, entre otras cosas, permite que nos movamos y miremos hacia arriba, abajo, derecha o izquierda. Todo a la vez.

Aunque parezca una anécdota, la tenebrosa imagen del jugador pulpo no hace acto de presencia, porque el protagonista se deja manejar con pocos botones, cuyas combinaciones no se hacen tan complicadas como en el género de lucha, que exprime hasta las últimas consecuencias la capacidad reactiva del jugador.



Una vez recogidas las zanahorias de turno, tenemos que ir hasta la salida para superar la fase.

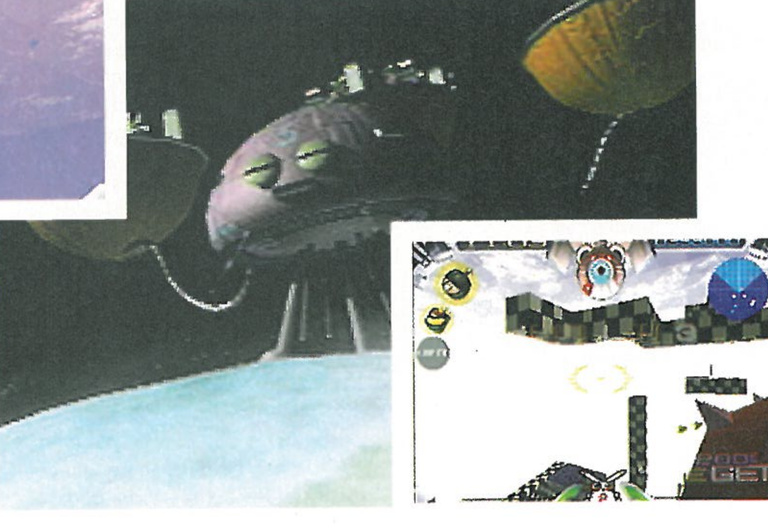
Por si fueran pocas las razones de estilo, control y juego, *Jumping Flash!* nos regala de vez en cuando un enemigo final, mal llamado por los más cursis *final bosses*, para que volvamos a la realidad y nos demos cuenta de que el tiempo, y las ideas, no pasan en balde. Aún así, no resultan especialmente difíciles, teniendo en cuenta que se convierten en la reválida que dictamina si nuestra habilidad ha ido progresando adecuadamente durante las distintas lecciones.

El juego es una bocanada de aire fresco que se aleja de las directrices de los conceptos más comunes. Se olvidan las complejas aventuras, o los insustanciales 'mata-mata', donde la única habilidad que se utiliza es la del instinto. Aunque en un principio pueda parecer confuso, el juego



Primer nivel.

Los obtáculos, a medida que avanzamos, complican la trama de fases y la consecución de las zanahorias.



Intro agradable a la vista.

desarrolla una increíble sensación de manejabilidad, que se demuestra en el deseo de seguir jugando para superar los obstáculos de cada fase.

Los tan traídos y llevados polígonos con efectos y el mapeado de texturas se mueven con la suavidad que requieren. Por eso, es fácil jugar y divertirse, y reintentar con maneras peligrosas una y otra vez la sensación de pasar niveles.

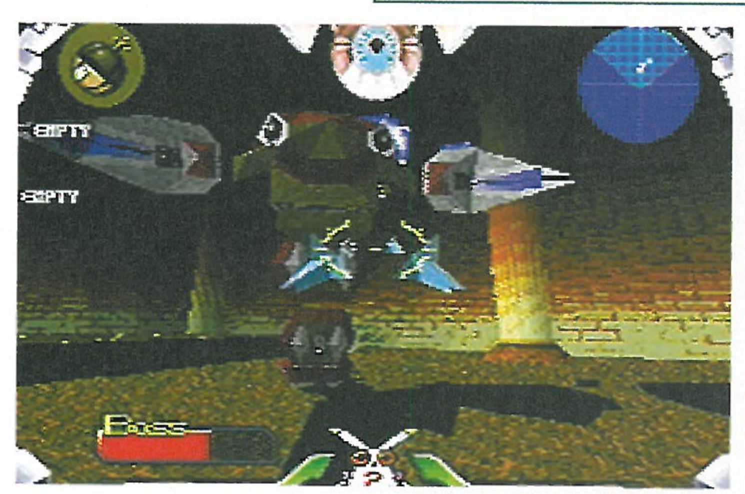
Comprar este juego, después del obligado *Ridge Racer*, es una posibilidad que impide una equivocación demasiado cara para los tiempos que corren. Entretenido, interesante y especialmente bien realizado por los responsables de Sony; los principales interesados en que su consola, y los juegos, alcancen el nivel de calidad exigible. Por ahora, parecen ir por buen camino.

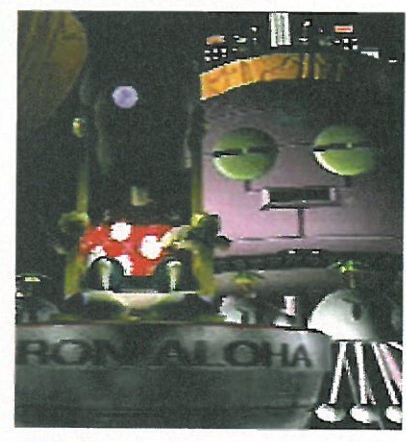

Montaña de agua unidireccional.



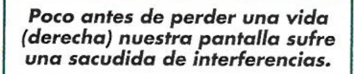

El muelle nos impulsa para llegar a lugares elevados.

Como en cualquier arcade que se precie, la lucha contra un enemigo final es una necesidad obligada (abajo).








Poco antes de perder una vida (derecha) nuestra pantalla sufre una sacudida de interferencias.

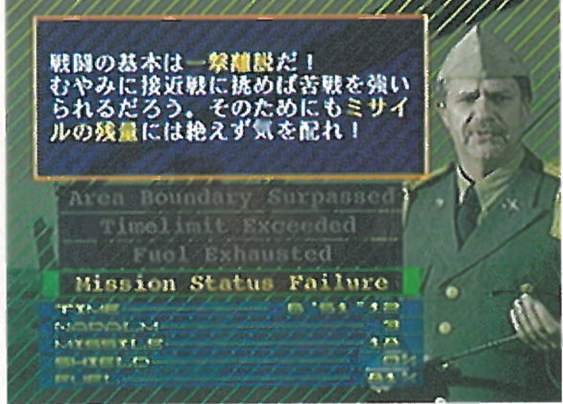




Scramble Cobra

por Carlos Ballester







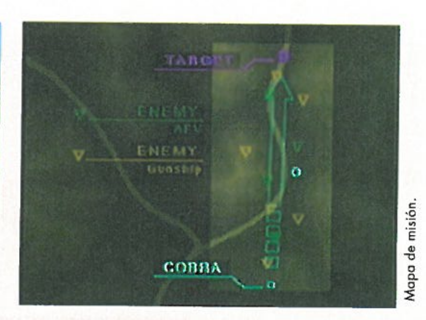
El nivel de simulación alcanzado por Panasonic no es el que cabría esperar de una máquina de las teóricas posibilidades de 3DO. Más rigor en el diseño de todo el aspecto gráfico habría logrado un resultado ciertamente más acorde.

Nombre original : Scramble Cobra
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Panasonic
Programación : Genki
Soporte : CD-ROM

Resulta desconcertante que justamente cuando los grandes valedores del sistema 3DO han conseguido unificar sus posturas para hacer de la máquina de **Trip Hawkins** una opción seria de futuro, capaz de plantar cara a los grandes pesos pesados como Sony, Sega y, más a largo plazo, Nintendo, aparezca un título de las características de *Scramble Cobra.*

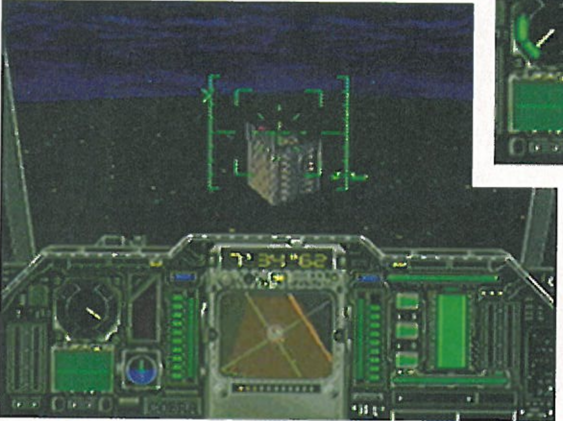
Más allá de las lógicas consideraciones técnicas que se puedan hacer sobre el programa, hay que anotar en un principio la falta de lógica de un título que, por planteamientos, pretende emular alguno de los grandes arcades de misiones, que con tanto sentido fueron creados bajo las limitaciones de las 48 K del Spectrum. *Hurricane,*


Blanco localizado en la mirilla.



Mapa de misión.


Escáner y nivel de munición.


Misión nocturna.

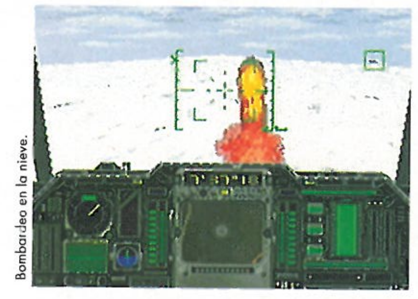

Alcanzado.

Si bien gráficamente los distintos escenarios resultan un tanto pobres, en cuanto a variedad, reproducen buen número de ambientes diferentes.

Tornado o, más recientemente, *Red Zone* para Mega Drive, son ejemplos de la coherencia que los programadores no han sabido imprimir a este *Scramble Cobra*.

El juego muestra un recorrido muy similar al exhibido por Atari en su *Iron Soldier*. Ambos coinciden en el desarrollo y en la sensación de mediocridad, ofreciendo la impresión de un producto poco trabajado. Algo que, en esta ocasión, ni tan siquiera la inclusión de numerosos cinemas puede maquillar.

Sin embargo, y aunque pueda parecer contraproducente, *Scramble Cobra* puede llegar a considerarse jugable. Pero la ridícula puesta en escena que muestra, sobre todo a nivel gráfico, termina por difuminar


Bombardeo en la nieve.


Frente a un helicóptero enemigo.

cualquier posibilidad de que el jugador se identifique con las misiones que debe realizar, una de las condicines imprescindibles en este tipo de juegos.

3DO, junto a Neo Geo, es uno de los sistemas de última generación más experimentados. Una experiencia que debería emplearse para evitar la aparición de títulos tan poco acordes con la demanda de un público que necesita verdaderos motivos para afrontar el desembolso que estas máquinas requieren.





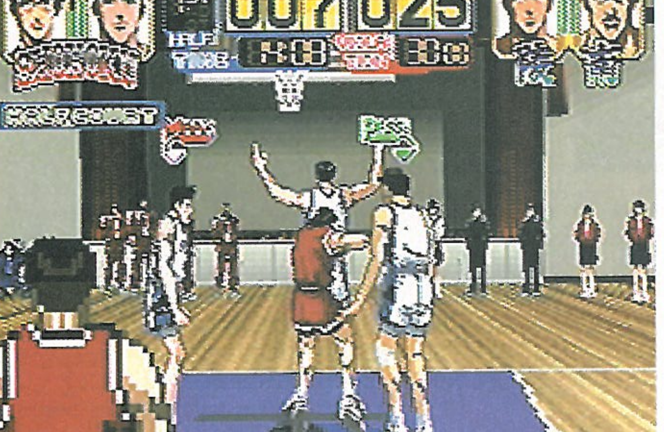
Slam **Dunk**

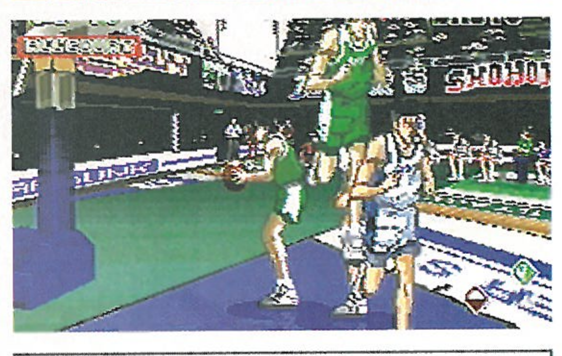
por Carlos Ballester

Nombre original : Slam Dunk
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Bandai
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Salto inicial.





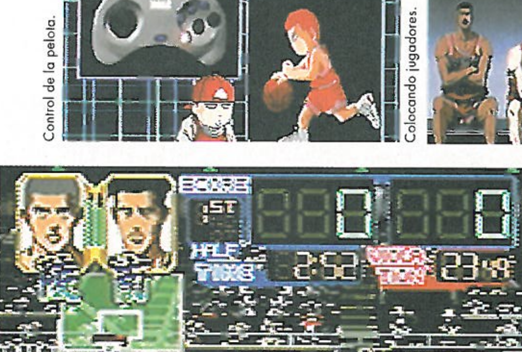
Slam Dunk compagina perfectamente el característico sabor del manga con un desarrollo del juego tan atractivo como divertido.



Selección de formación.

Bandai se ha destacado siempre por su predisposición a la hora de adquirir para sus títulos los servicios de los máximos exponentes del manga japonés. En su haber se encuentran numerosos personajes que han dado el salto desde las pantallas de televisión a los monitores de videojuegos. *Dragon Z Ball, Mazinger Z, Sailor Moon* o *Bastard* no son más que una muestra de esta incesante producción de Bandai. *Slam Dunk* responde por completo a estos cánones. Serie de notable éxito en televisión, esta adaptación para Saturn invita, inevitablemente, a establecer ciertos paralelismos con el reciente *Slam'n Jam* de Crystal Dynamics (**ÚLTIMA 6**) con el que, aparte de la similitud de sus títulos, comparte buen número de aspectos. Quizás el más evidente lo encontramos en el parecido gráfico que propicia la utilización en ambos programas de la misma perspectiva de juego.

En el caso del título de Bandai, todo el desarrollo gira en torno a la pelota, convirtiéndose en el eje principal del juego. Esto ha



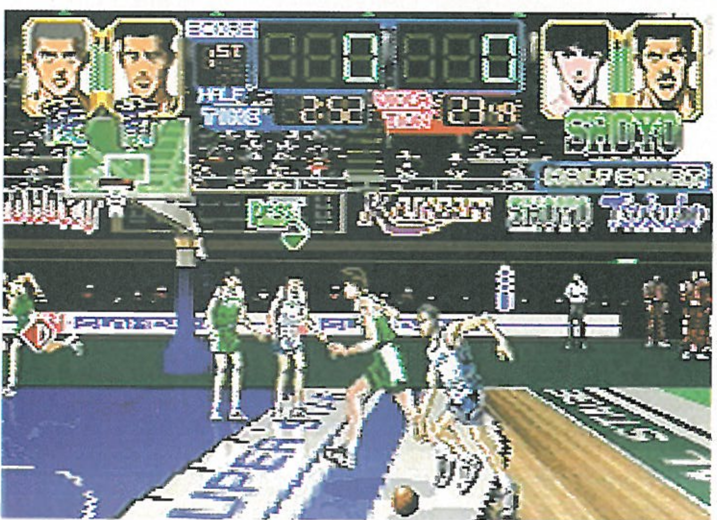
Control de la pelota.

Colocando jugadores.

propiciado la inclusión de giros de pantalla cuando el balón cambia de posesión, similares a los exhibidos por Sculptured en su *World League Basketball*. Estos giros, si bien se realizan sin mucha brusquedad, pueden dar lugar a una cierta sensación de descontrol en el juego cuando la posesión de la pelota pasa de unas manos a otras con excesiva celeridad.

Bandai ha reproducido la esencia de la conocida serie de televisión, utilizando para ello numerosas escenas animadas que aparecen a lo largo de todo el programa. A esta perfecta ambientación contribuye sensiblemente el sonido, que refleja con gran acierto los exagerados efectos que tanto gustan al público japonés.

Slam Dunk resulta muy fácil de jugar, aunque al ágil ritmo del programa se le podría achacar un

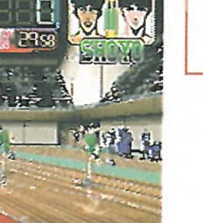


Slam Dunk es un programa de lo más completo. Permite modificar la práctica totalidad de aspectos del juego.



Lanzamiento triple.







Cancha especial.

cierto grado de anarquía y, sobre todo, una dificultad elevada a la hora de anotar puntos.

Un buen ramillete de opciones y un aspecto gráfico más que correcto, que incluye cuatro canchas diferentes, garantizan el mínimo de variedad exigible. Recomendable para amantes de lo nipón, *Slam Dunk* resulta fácil y divertido, aunque adolece del gran nivel de simulación y realismo alcanzado por Crystal Dynamics en su, hasta el momento, inimitable *Slam'n Jam.*

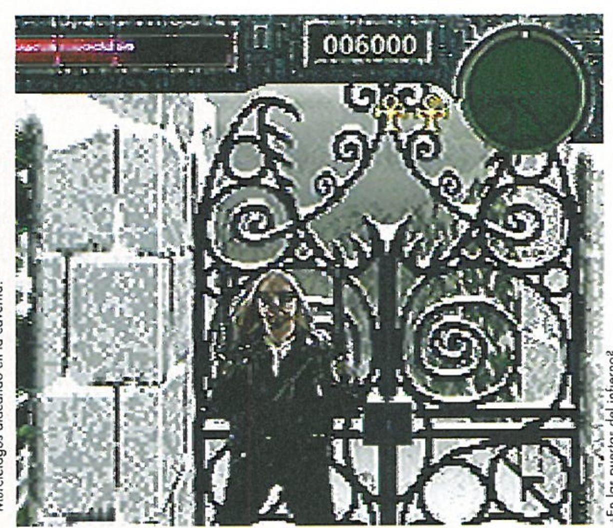




Virtuoso



Murciélagos atacando en la caverna.



¿En las puertas del infierno?





por J. Luis Sanz

Nombre original : Virtuoso
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Data East
Programación : Motivetime
Soporte : CD-ROM

Si, parafraseando un famoso refrán, afirmásemos que la carátula es el espejo del juego, *Virtuoso*, desde la primera impresión, resultará un programa feo y con poco interés. El melenas que ejerce de protagonista, armado con dos escopetas en ristre y disparando acelerado hacia un enemigo virtual, que se mueve en un fondo mal dibujado y con colores extraños que recuerdan a las primeras ilustraciones de Atari Lynx, es un mal comienzo que se ve completamente confirmado cuando cargamos el programa en la consola.

Imaginad un juego, heredero de las mejores glorias arcade de los *Green Beret, Commando* o *Mercs*, pero con una perspectiva subjetiva donde el escenario se acerca o aleja, con ejemplares efectos de reescalado, mientras disparamos a los enemigos.

Pensad, también, que los movimientos del juego no atienden a las más mínimas exigencias de calidad y que los enemigos, ausentes de polígonos que permitan contemplarlos en su justa medida, atacan con atolondramiento y desmesura con formas arcaicas.

Los arcades militaristas de este corte siempre han sido protagonistas de productos de altas prestaciones, que movían grandes dosis de jugabilidad para mayor felicidad del comprador. Así, adquirir cualquiera de los títulos antes mencionados era garantía de durabilidad, de meses junto a la pantalla pasando fases con el esfuerzo de la constancia.

Virtuoso, sin embargo, se mueve por extremos distintos. Es un



La gaviota es derribada de un certero, y complejo, disparo.

Pantalla de presentación de nueva fase.

Bonus de energía y puntos.

Gran Bola e Nieve.



Cuando el melenas pierde una vida, protagoniza una bonita desintegración somática.

En las cuevas podemos pegarnos a las paredes para evitar los ataques de los murciélagos.

especialista en separar de la pantalla a los usuarios y les hace creer con facilidad que este desaguisado de gráficos mal definidos y movimientos confusos no merece ni el esfuerzo de acercarse a la tienda para mirarlo.

Este lanzamiento resulta así de particular y, a pesar de que podáis sumarle a los contras un control del protagonista nefasto, totalmente inconsciente y con una justeza de posibilidades incalificable, ciertos escenarios parecen estar bien definidos, juzgados desde un análisis *a priori*, sin profundizar en exceso. El juego, que quede bien claro, no hace honor a su nombre, aunque nos obcequemos en pasear por sus decorados desérticos de objetos, enemigos o *items* en busca de algún atisbo de algo.

Carece de lo más fundamental, del espíritu y orden que un videojuego debe presentar en su configuración mínima. El menú es descorazonador y enormenemente confuso, incluso recuerda al ideado por *US Gold* para su Mundial del 94, con el cargante perrito empeñado en mostrar posturas indignas e inexplicables.

Este párrafo debería servir para concluir con una afirmación, una impresión de lo que nos ha parecido este lanzamiento de Data East para 3DO. Pero, por una vez y sin que sirva de precedente, las conclusiones tendréis que sacarlas vosotros. No parece muy difícil.



The Next Glory Super Sidekicks 3

por J. Luis Sanz

Nombre original : Super Sidekicks
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte/megas : CD-ROM



SNK tiene la 'mala' costumbre de traducir la mayoría de sus juegos.

Cuando ya se cumplen más de tres años desde la aparición del primer *Super Sidekicks*, SNK ha mandado a los recreativos su tercera bomba, con algunas innovaciones de desarrollo y muchas mejoras respecto de sus antecesores.

El primer agraciado de esta entrega es el aspecto gráfico, más acorde con formas de programación apropiadas para la potencia de la máquina. El campo se mueve en una completa y perfecta perspectiva lateral, muy televisiva, y los jugadores se manejan con facilidad. El programa ha sido perfeccionado de tal modo que ya es posible hacer jugadas más complejas o combinaciones y pases más depurados, a diferencia de la primera entrega, que consistía en patadones espectaculares y remates ocasionales. Además, la respuesta del pad es en todo momento la correcta.



Bonita parada.



En esta ocasión la perspectiva del campo se mueve en función de nuestro punto de vista.

Hasta aquí, todo es perfecto. Quizá nos olvidamos de las antiguas maravillas para ordenadores personales que todos tenemos en mente: *Match Day I* y *II*, *Soccer* de **Andrew Davis** o el *Super Formation Soccer* son hitos que marcaron una época en el ámbito doméstico. Pero llega un punto sin retorno, profundamente negro y ya comentado en esta revista que, en este lanzamiento, adquiere tintes de drama social: la carga desde el CD.

Si en los juegos de lucha ésta se produce en cada combate o escenario, en *Super Sidekicks 3* pasa lo mismo en cada partido, pero con la diferencia de mantenerse más de un minuto con la



Incidencias

Falta directa.

Penalti en primer plano.

Tarjeta merecida.

Los japoneses, nuevos en este arte, han comprendido perfectamente la sensación suprema de conseguir un gol.

El entorno gráfico de la saga Sidekicks ha mejorado notablemente en esta tercera entrega, alcanzando los avances de numerosos lanzamientos que Konami o Taito, entre otros, han puesto en los salones de todo el mundo.



Una imagen vale más que mil palabras.


Hay que echar el balón fuera.

deplorable barrita de carga. Para mayor indignación, debajo del indicador aparece el gráfico de un jugador que mira su reloj impaciente; acertada lectura del estado del usuario, que culmina cuando el juego tiene que hacer la misma operación cada vez que hay un penalti o una falta cerca del área. Increíble y triste, pero cierto. Llega un momento en el que es preferible seguir jugando el mismo partido que realizar la tediosa operación de cargar uno completo. Terminar de jugar, volver al menú para seleccionar opciones y regresar al partido requiere dos minutos y medio. Demasiado tiempo cuando en otros sistemas las operaciones de acceso al CD se completan en menos de 10 segundos.

Neo Geo CD se enfrenta a un grave problema que llega a enturbiar la valoración global, sobre todo cuando se ha tenido la oportunidad de jugar a la Neo Geo de cartuchos y se puede comprobar que el cambio de formato ha sido, en determinados aspectos, para peor. No es lógico.





Dracula XX

por J. Luis Sanz



Mapa de juego.

Para la primera versión de *Castlevania* en Súper Nintendo (1991), Konami se inventó un programa que muchos hoy creen inigualable por motivos de fidelidad a los conceptos clásicos de la saga y porque había logrado que las características técnicas de la nueva máquina no eclipsaran otros aspectos más importantes.

Antes, la consola de Nec, Turbo Duo, había acogido la versión más importante, para muchos, de cuantas se han desarrollado en sistema alguno: *Dracula X*. Su presencia en CD-ROM permitió incluir mejores músicas, animaciones, intros y un variado catálogo de fases que, enriquecidas con efectivos tratamientos de color, no hacían presagiar que el programa estuviera corriendo en aquella máquina.

Dados estos precedentes, *Dracula XX*, conocido aquí como *Castlevania: Vampire Kiss*, nace con la irrefrenable necesidad de parecerse a su padre nominativo, sin

Nombre original :	Dracula XX
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Konami
Programación :	Interno
Soporte/megas :	Cartucho/16 Mb



Entrañables escaleras y gestos.



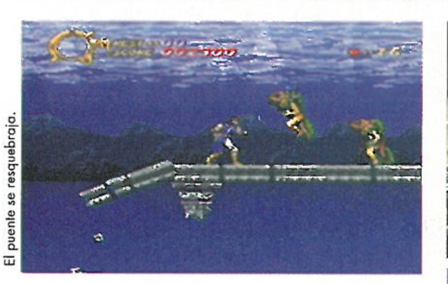
Las cavernas.

Nosferatu, Mefisto o Drácula, como queráis llamarlo, es el enemigo natural de la saga de Konami.


Montaña de calaveras.

Dentro de la mansión.


Las puertas de la ciudad.


El puente se resquebraja.


De la versión Turbo Duo sólo se mantiene el sprite del personaje y algunas configuraciones.

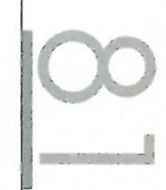
dejar de ser mejor que su primera entrega en Súper Nintendo. ¿Pero cómo aunar dos conceptos que a simple vista son imcompatibles? Si tiene el deber de parecerse a una versión que corre en una consola netamente inferior, ¿cómo innovar con las maravillas técnicas que la Súper Nintendo permite sin profanar la esencia del clásico?

Konami, por su osadía, está pagando las iras del sector más tradicional y entendido, que condena su poco atractivo técnico (más fases, enemigos o efectos en modo 7) y la escasez de coincidencias frente al ya legendario *Dracula X*.

Por eso, es justo reclamar que *Dracula XX* no es tan lamentable como afirman ni, evidentemente, tan bueno como para eclipsar la estrella del *Super Castlevania*. Es correcto, tiene la esencia de la saga y, sobre todo, ha sido realizado por Konami, lo que impide pensar que por un simple objetivo económico haya decidido poner este juego en el mercado.

Pese a quien pese, es un *Castlevania* aventajado, al que la exigencia de sus ancestros le ha podido más allá de objetivas, y simples, razones de juego.

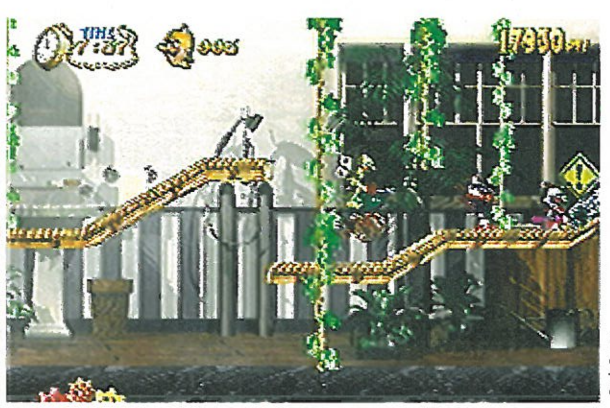




Clockwork Knight

2ª parte





Bath Room.

Los bloques de madera mantienen su papel comunicador entre diferentes zonas.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Clockwork Knight 2
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

No se puede decir que la segunda entrega del pionero en el género de las plataformas para la máquina de Sega ofrezca demasiadas novedades respecto a su predecesor. Estableciendo un atrevido paralelismo, podríamos comparalo con la nueva versión Remix de *Virtua Fighter*, cuyas únicas diferencias con el original de AM2 se centran en las mejoras técnicas. La secuela de *Clockwork Knight*, además de mantener estas premisas, incorpora escenarios diferentes y alguna novedad como el doble plano de juego.

La intro inicial sigue siendo igual de deliciosa. Si en la primera entrega constituía por sí sola un motivo de adquisición, en esta segunda parte resulta aún más espectacular. Los protagonistas interpretan, a ritmo de salsa, una brillante pieza que nada tiene que envidiar a un vídeo musical.

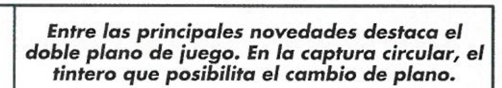
El desarrollo es idéntico al exhibido en la primera parte, manteniendo la dudodasamente eficaz inercia que tantos problemas ocasiona en el control del protagonista. Los sprites de los enemigos, variados en su diseño, mantienen el mismo comportamiento (incluso a nivel gráfico las diferencias apenas se perciben). Aunque los escenarios son nuevos, su diseño es tremendamente similar a los anteriores.

Sin embargo, en este aspecto se nota un especial cuidado. El scroll de todos los elementos de pantalla se muestra sensiblemente más suave, algo que se aprecia mejor en las fases arcade, donde el protagonista

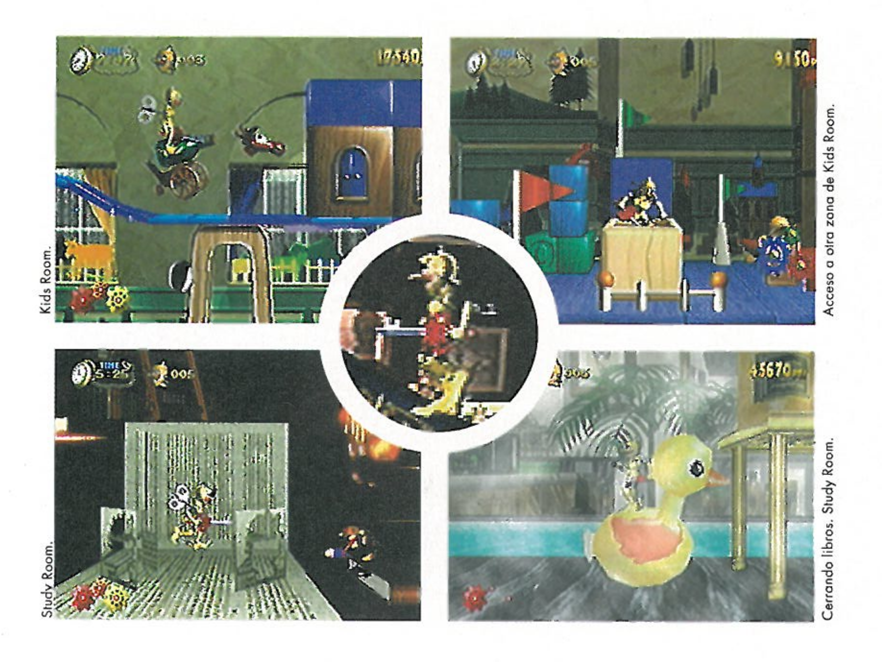


Novedades

Uno de los mayores alicientes reside en la inclusión de fases con un ligero toque arcade.



Entre las principales novedades destaca el doble plano de juego. En la captura circular, el tintero que posibilita el cambio de plano.



Kids Room.

Acceso a otra zona de Kids Room.

Study Room.

Cerrando libros. Study Room.

se desliza a gran velocidad, con posibilidad de variar el plano de juego a nuestro antojo. A este respecto, hay que anotar la falta de un zoom, que acerque la visión del personaje cuando se encuentra en el plano más alejado de pantalla, para mejorar la visibilidad. *Clockwork Knight 2* mantiene la esencia de los plataformas, aliñado con una calidad gráfica importante, aunque quienes posean la primera parte no deben esperar nada nuevo.

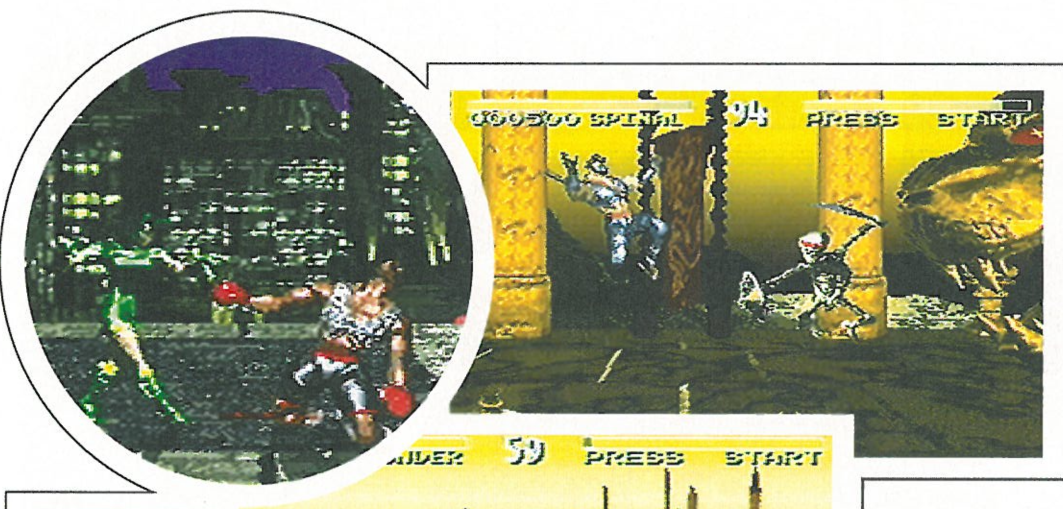








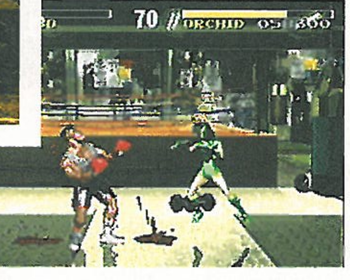
Killer **Instinct**



¡Sangre!



Nintendo, y Rare, han podido comprimir el material gráfico de la recreativa con cierta fidelidad.



La sangre es un aspecto que los actuales desarrolladores de este tipo de juegos consideran fundamental. Mortal Kombat tiene la culpa de esta costumbre.

por J. Luis Sanz

La campaña de Navidad que se avecina parece que despejará algunas incógnitas de peso. Por un lado, saber la consolidación de las nuevas máquinas y su volumen de distribución y, por otro, conocer si el mercado de 16 bits va a mantenerse con facilidad. Si las nuevas consolas se confirman como alternativa este año, los soportes de 16 bits serán los principales damnificados, por mucho que las compañías productoras se empeñen en afirmar que van a existir lanzamientos durante el 96. Existir, existirán, pero no sabemos si como despedida o con intención de crear clásicos. Algunas prolíficas compañías ya han dado el salto definitivo a los 32 bits, olvidándose de la guerra de los 16, aunque con la cautela de no saber cuántas unidades se venderán de la nueva hornada tecnológica.

Nintendo va a su aire. No parece entrar en la guerra desatada entre

Nombre original :	Killer Instinct
Realización :	1995
País :	EE.UU
Compañía :	Nintendo
Programación :	Rareware
Soporte/megas :	Cartucho/32 Mb



Los Ultras, Combos, Beast, Master y demás golpes determinantes tienen su hueco en la versión Súper.

Sony, Sega y, más alejados, SNK, Atari o 3DO Company. Por el contrario, sigue anunciando logros para la Súper Nintendo, batiendo todos sus récords de producción y mirando al lado contrario donde miran los demás. Mientras en los cuatro años anteriores sus lanzamientos habían sido desarrollados con cierta cadencia, ahora tres de sus estrellas más resplandecientes comienzan a desfilar, con el claro fin de seguir atrayendo usuarios a su sistema. Lógico, si el producto que muestra es de la calidad de *Killer Instinct*, *Super Mario World 2* o el futuro *Donkey Kong Country 2*.

Killer Instinct tiene 32 Mb, a la usanza de la otra gran producción de Rare, *Donkey Kong Country*, y los mismos compromisos de calidad que adquirieron con los usuarios de Súper Nintendo. Por alguna razón, vendieron que se trataba de juegos que superaban la barrera del CD-ROM por sí mismos, o que alcanzaban prestaciones de 32 bits. Ni lo uno ni lo otro. Rare programó un juego sensacional por sí mismo, al que no le hacía falta entrar en marrulleras peleas. *Killer Instinct* es un gran juego en despliegue técnico, no tanto cuando conectamos la consola, como en los momentos previos de programación. La tan anunciada ACM se encargó de crear los monolíticos personajes y la traducción; después, se hizo más sencilla para Súper Nintendo.



Armas



La recreativa puede servir de referencia para comprender la obra acometida por Nintendo: un juego interesante, que competirá con el *Mortal kombat III* de Williams, semejante en opciones, gráficos o músicas. La voz cavernosa de quien presenta los combates recuerda en exceso al clásico sangriento, al igual que su ambiente en general, con borbotones de sangre manando a cada golpe. Un detalle extraño si consideramos la trayectoria de Nintendo, que hasta hace pocas fechas intentaba transmitir una imagen inocente a los usuarios.

El esfuerzo de compresión por incluir todos los luchadores se aprecia en los 32 Mb del cartucho.

Killer Instinct es parecido a la máquina, en la medida que hablamos de opciones o llaves. Los enemigos son los mismos y sólo una rebaja en la nitidez y tamaño de los sprites nos anuncia que estamos en la Súper Nintendo. El cartucho, por lo demás, se ciñe a las premisas de los *Street Fighter II*, donde las dos dimensiones campan por la pantalla sin ninguna limitación. Como atractivo adicional, los dos primeros millones de cartuchos llevarán la banda sonora en formato CD con el *pack* de juego, titulada Killer Cuts, lo que nos muestra, una vez más, las buenas intenciones que Nintendo y Rare mantienen como fin principal.



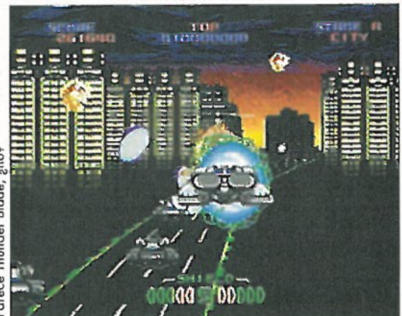


Night Striker

Popourri de macrosprites anónimos.



Elige el camino, como en Out Run.



Parece Thunder Blade, ¿no?



Cabezas asesinas.

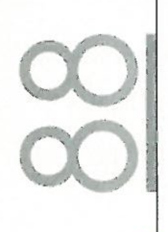
Nombre original : Night Striker
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Taito
Programación : Ving
Soporte : CD-ROM

por J. Luis Sanz

El comentado sistema de control de calidad que Sony lleva a cabo con todos los juegos de PlayStation debe ser una quimera que, en algún lugar del tiempo y el espacio, pudo tener su razón de ser, pero que en la actualidad es más un trámite opcional que obligatorio. *Night Striker*, de todos modos, hay que comprenderlo, intentar ver sus posibilidades y tratar de emular el pensamiento de sus programadores para lograr entender qué es lo que realmente quisieron hacer.

Night Striker puede ser vinculado a otro título: *Gale Racer*, la conversión para Saturn del *Rad Mobile*. Un programa que tenía la disculpa de parecerse al original, pero que aún así no podía soportar con entereza la mala realización y los errores garrafales de juego.

Ahora, Ving, gracias a Taito, nos ofrece un juego peor, basado en un concepto añejo y con tintes decepcionantes. Los reescalados pueden hacer pensar que nos encontramos ante un clásico de los recreativos de hace ocho años, cuando la moda dictaba estas formaciones gráficas. Moda que tuvo su mejor ejemplar en 1993, con *Batman Returns* para Mega CD y sus fases de conducción. A diferencia



Sobre la ciudad.

No hacen falta muchas palabras para tratar de definir adecuadamente la calidad gráfica que presenta Night Striker.

del juego que nos ocupa, la paleta de colores era, en aquel caso, la adecuada, combinando luces y sombras de manera acertada. *Night Striker*, por el contrario, ofrece miles de gráficos moviéndose por una pantalla que no debe superar los 16 colores simultáneos, sobre una paleta fatalmente escogida, amén de que los movimientos son bruscos, como cuando la Mega Drive se atrevía a presentar un sucedáneo de *Out Run* o *Space Harrier*. Su desarrollo, por si no había ya reminiscencias del pasado de Sega, se ha calcado de *Out Run*, con varios caminos para escoger. En apariencia el juego promete, pero esta sensación se difumina cuando las 15.000 pesetas se terminan en menos de dos o tres horas.

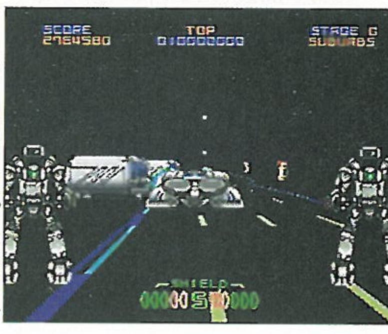
No muestra nada porque, tal vez, no tiene nada; pero, a lo mejor, los usuarios nostálgicos podrán divertirse y recordar lo que sentían cuando jugaban con programas hechos a la vieja usanza.



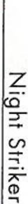
Hangar enemigo y final de fase.



Obstáculo sencillo.



Sprites fuera de lugar.

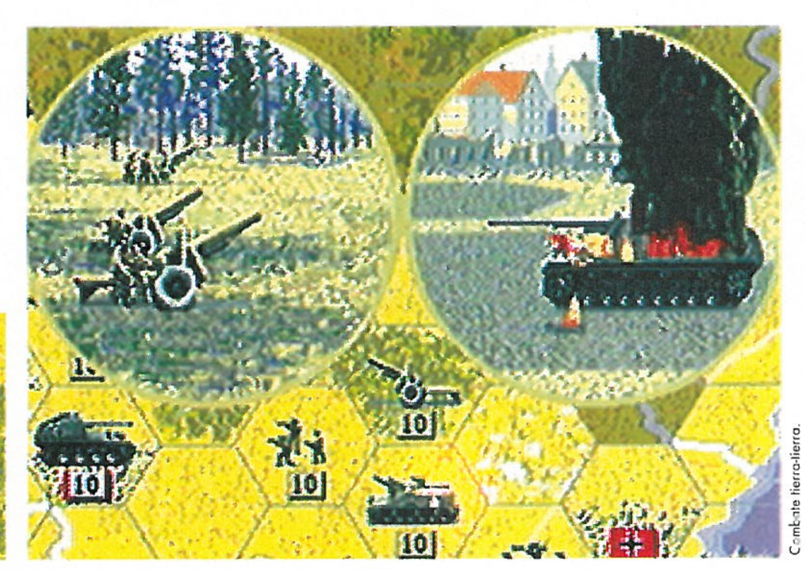


Panzer General

por Javier S. Fernández

Nombre original : Panzer General
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : SSI
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM


Desplazamiento de la aviación.


Combate tierra-tierra.


Ataque de infantería.

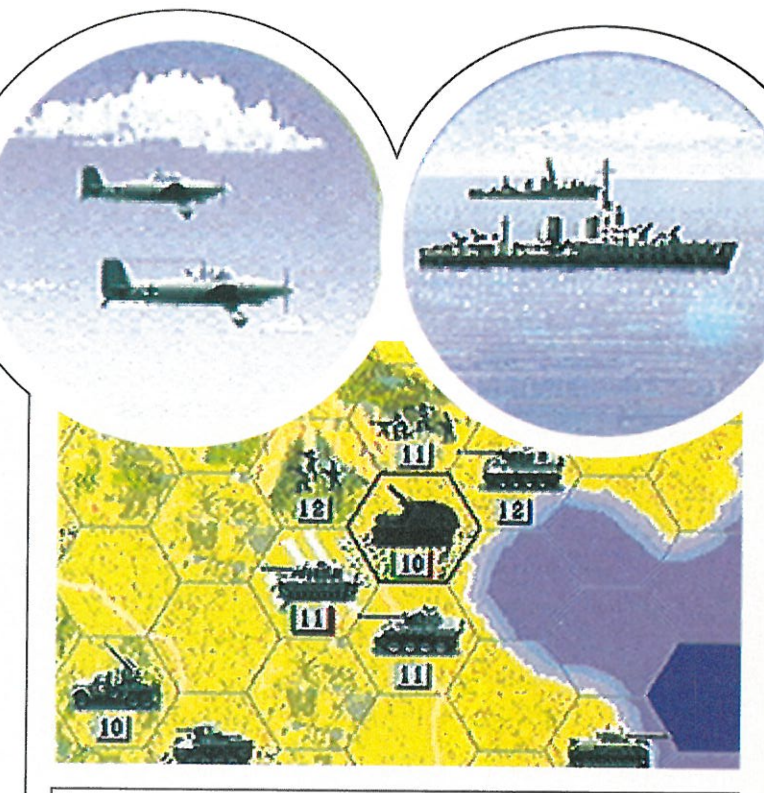


Con Panzer General SSI inyecta un toque de frescura en un mercado saturado de clónicos.

Los juegos de estrategia siempre han contado con fama de elitistas, destinados a un reducido sector de público capaz de hacer de una batalla una misión de duración imprevista, quizás de días o semanas. Sin embargo, la realidad debe ser diferente cuando surgen compañías como SSI (Strategic Simulations Inc.), responsable de *Panzer General*, especializadas en la realización de juegos de estrategia.

El sistema PC ha sido siempre el formato por excelencia en lo que a este tipo de programas se refiere. Lógicamente, el primero de estos juegos para 3DO es una versión de uno de los últimos títulos realizados por SSI para el citado formato, con el que no presenta diferencias sustanciales. Se mantiene la pantalla de bloques hexagonales, si bien en la versión PC el menor tamaño de los sprites y de los tableros facilita un mayor campo de visión que el que ofrece la entrega para 3DO, evitando así los continuos scroll de pantalla que ésta última realiza.

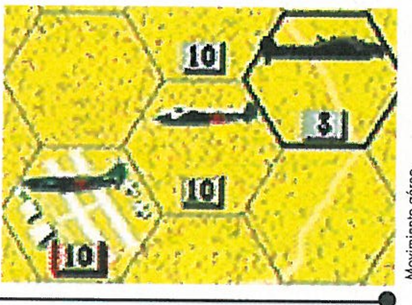
Dentro de la amplia variedad de títulos que existen dentro del género, se diferencian sobre el resto dos modos diferentes de entender el combate: el primero se muestra más austero a nivel gráfico, huyendo de excesivas animaciones o complementos innecesarios. En estos se puede apreciar un grado de simulación muy alto, adquiriendo el más mínimo dato una especial relevancia. Aquí se presentan con todo lujo de detalles los más diversos aspectos de la batalla. Títulos como el clásico de Broder Bound, *The Ancient Art of the War*, reflejan este



Tablero



Selección de objetivo.



Movimiento aéreo.

Aún no siendo un apartado excesivamente relevante en este tipo de producciones, gráficamente Panzer General se muestra más que correcto, con especial atención a las animaciones de los combates.

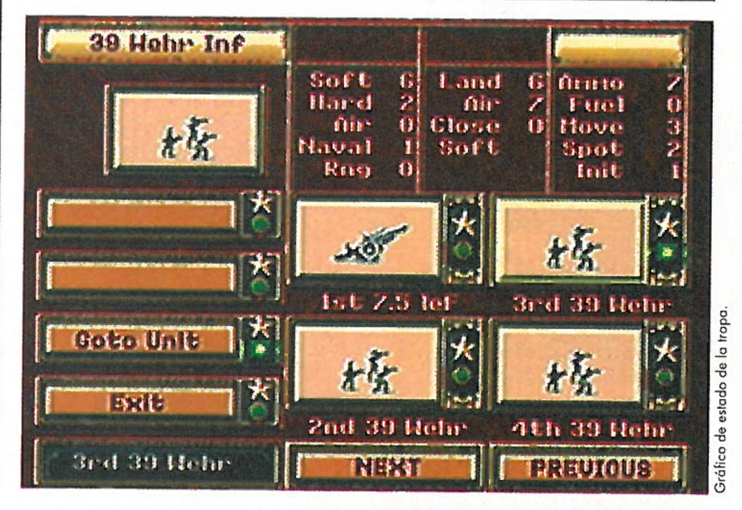


Gráfico de estado de la tropa.

estilo de desarrollo a la perfección. El otro sistema, mucho más atractivo a nivel gráfico, ofrece, sin embargo, un menor grado de rigor en aspectos más concretos del combate. Se trata de un sistema similar al utilizado en el conocido juego de mesa Risk. *Defender of the Crown*, de Cineware, es un buen ejemplo.

Con este *Panzer General*, se concluye el asalto de la práctica totalidad de los diversos géneros de juegos hacia las consolas de última generación. Esperemos que SSI continúe en esta línea, trasvasando hacia los nuevos sistemas sus títulos para PC, como los *Great Naval Battle* o el *Perfect General 2*.



Alcanzados por el enemigo.

También participa la marina.



SATURN

Sidepocket 2



Uno de los principales atractivos que presenta Sidepocket 2 reside en la amplia gama de opciones que ofrece. En la captura superior, un interesante reto en el modo History.



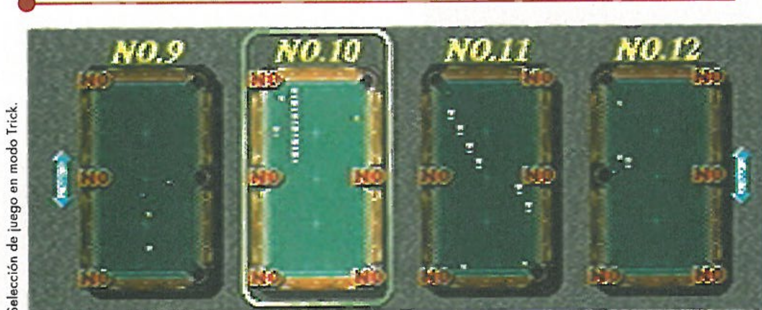
Modo Trick Game.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Sidepocket
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Data East
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



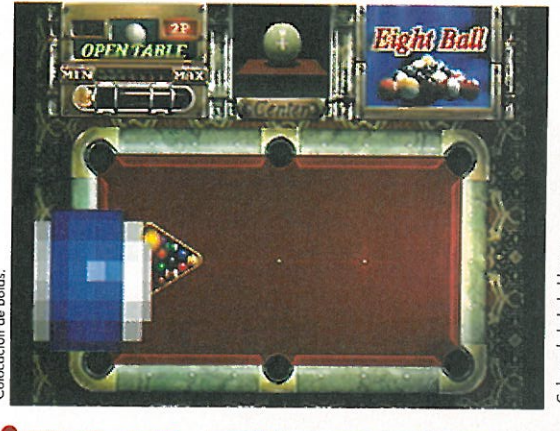
Modo vs.



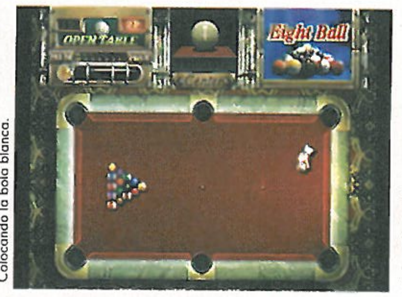
Selección de juego en modo Trick.

Data East es una compañía especialmente conocida en el ámbito de la programación de videojuegos para consolas. Los más asiduos a los salones recreativos conecerán, por el contrario, un buen número de máquinas de pinball presentadas bajo el sello de la compañía norteamericana, sin duda una de las grandes en este campo. Sin embargo, Data East posee una amplia experiencia en la realización de videojuegos, sobre todo para máquinas de 16 bits. *Caveman Ninja*, *Fighter's History*, *Shadowrun*, para Súper Nintendo, y *Atomic Runner*, *Capitán América* y *Darwin 4081*, para Mega Drive, son un ejemplo de esta vertiente menos conocida.

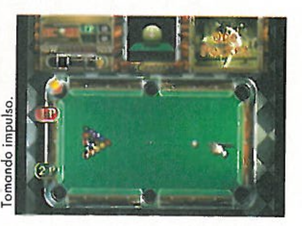
El primer acercamiento de Data East a la nueva máquina de Sega no destaca precisamente por un exceso de espectacularidad, más bien todo los contrario. Los responsables de la



Colocación de bolas.



Colocando la bola blanca.


Tomando impulso.



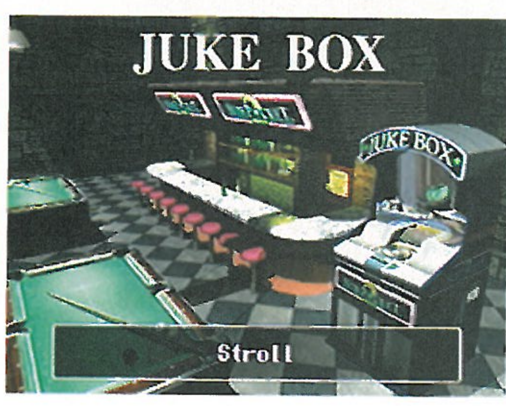
Modo Entrenamiento.



Partida en modo History.



Trayectoria de la bola.



En la captura de la derecha se observa el curioso modo en el que la máquina nos permite escuchar los diferentes temas que aparecen durante el juego.

compañía afincada en Chicago se han decidido por la conversión de uno de sus programas más exitosos en los sistemas Mega Drive y Súper Nintendo: el simulador de billar americano *Sidepocket*.

El programa mantiene casi de manera exacta lo exhibido en sus predecesores de 16 bits, aunque han aprovechado las mayores posibilidades de Saturn para ofrecer una serie de opciones que hacen el desarrollo más atractivo.

Al clásico mano a mano, ya sea contra la máquina o contra un compañero, se le han añadido dos nuevas opciones. Por un lado, el Trick Game, en el que el tablero aparece tomado por una serie de obstáculos físicos que impedirán el golpeo sencillo de la bola (existen más de 30 modos diferentes de la más variada dificultad). Pero la opción que mejor aprovecha las cualidades técnicas de Saturn es el modo History. Este presenta una serie de escenas animadas, en las que los diferentes personajes nos desafiarán a jugar una partida.

Sidepocket no incluye gráficos deslumbrantes ni costosos efectos técnicos. Sin embargo, resulta innegable su tremendo potencial a la hora de hacernos disfrutar de un buen rato. Divertido, así de simple.





Primal Rage

por Carlos Ballester

Primal Rage pertenece a ese selecto y restringido grupo de títulos en los que aún tiene cabida un cierto toque de originalidad. Si bien en su desarrollo no difiere de los más típicos juegos de lucha cuerpo a cuerpo, las novedades ténicas incluidas por Probe ofrecen como resultado un programa muy atractivo.

Desde su concepción por parte de Atari, *Primal Rage* ha estado rodeado de una inusual expectación. Quizás, la explicación estribe en el original diseño de los protagonistas, sin duda un soplo de aire fresco para un tipo de juego saturado por el exceso de heroes, en muchos casos tan uniformes como reiterativos.

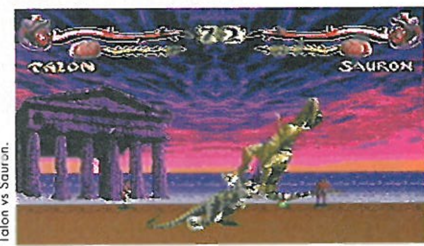


Armadon vs Diablo en volcán.



Sauron golpeando a Vértigo.

Nombre original : Primal Rage
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Acclaim
Programación : Probe
Soporte/megas : Cartucho/32 Mb



Talon vs Sauron.



Este globo terráqueo ofrece una perspectiva general de los territorios conquistados. Cada 'bicho' marca sus posesiones con un color diferente.

En la concepción y realización de los distintos personajes se han empleado maquetas a escala, realizadas con un armazón metálico recubierto de latex; un material muy común en la creación de todo tipo de efectos especiales y que ofrece grandes posibilidades gracias a sus versátiles cualidades. El pintado a mano y la implantación de diversos elementos como pelo o escamas, completan la fase de realización de los milenarios protagonistas, que muestran un tremendo realismo. La filmación posterior de todos los movimientos de los personajes sobre un fondo azul, fotograma a



Ataque Especial.

fotograma, completan este complejo y minucioso trabajo.

Esta versión para Súper Nintendo mantiene una fidelidad muy alta respecto a la original. Sólo la paleta de colores y algún movimiento de los fondos se han visto afectados por la lógica diferencia técnica entre ambas máquinas, aunque se justifica por la necesidad de alcanzar la agilidad exigible en este tipo de juegos.

En cuanto al desarrollo, *Primal Rage*, se aproxima a los *Mortal Kombat* de Acclaim, con los que mantiene en común la rapidez y la perfección mostrada en la ejecución de los movimientos y golpes, así como diferentes y sangrientos *fatalities*. Siete personajes con distintos comportamientos componen este juego, que se muestra superior a lo visto últimamente y deja patente las posibilidades de las máquinas de 16 bits si se explotan con talento.



Ataque de Sauron sobre Armadon.


Talon golpea a Vértigo.

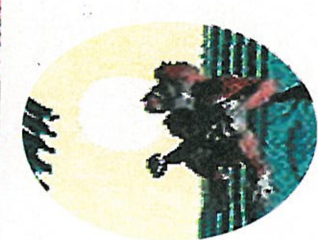


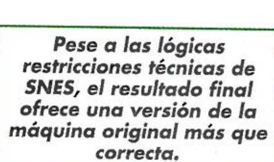
Blizzard vs Sauron en la nieve.




Sauron.


Diablo.




Pese a las lógicas restricciones técnicas de SNES, el resultado final ofrece una versión de la máquina original más que correcta.


Vértigo.


Armadon.





Virtual Volleyball

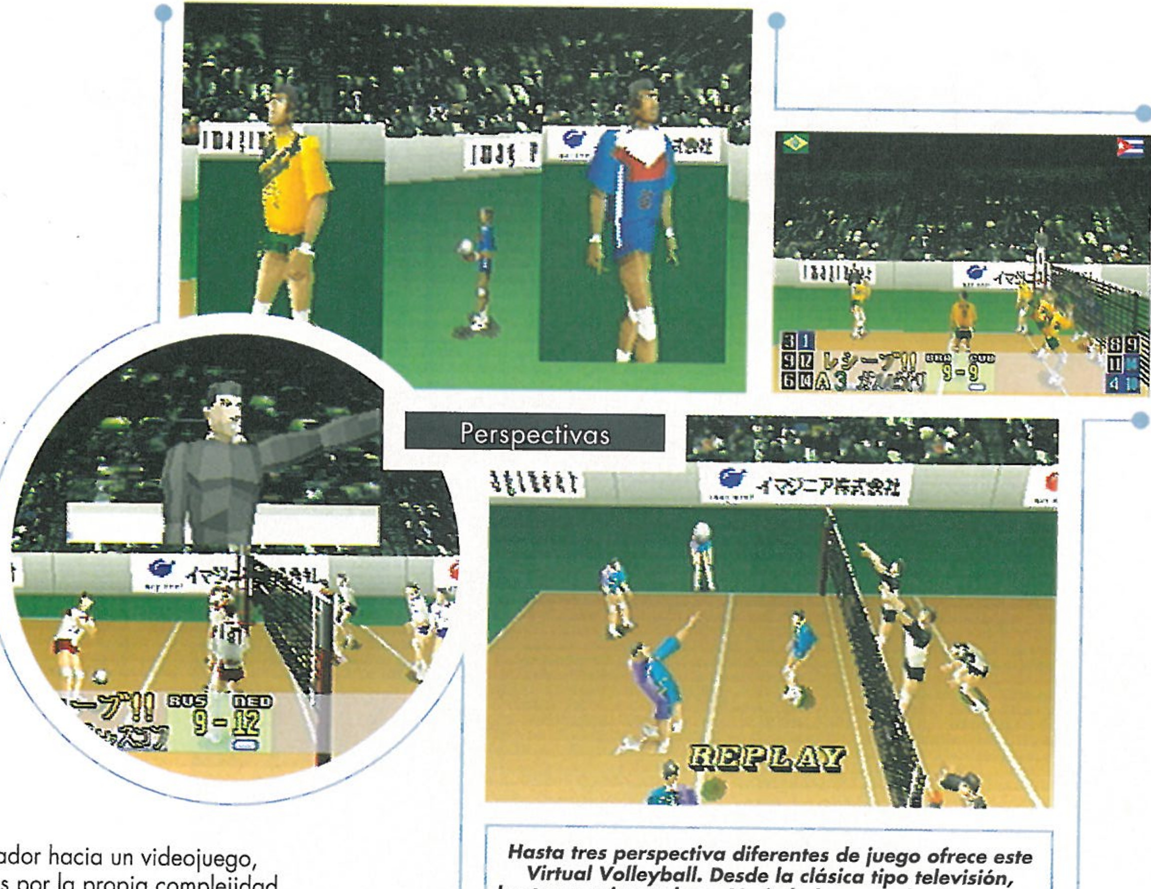
por Carlos Ballester

Nombre original : Virtual Volleybal
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Imagineer
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Gráficamente notable, Virtual Volleyball intenta emular las exitosas sagas virtua de Sega.

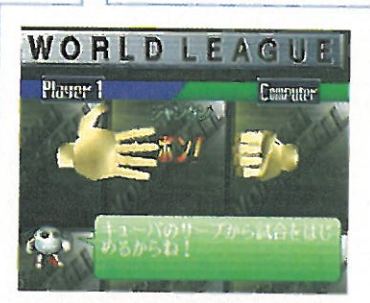
Imagineer, tras una serie de conversiones realizadas para Súper Nintendo, tales como *Kick Off 3* o *Wolfstein 3D*, y algún que otro desatino para Saturn, *Pretty Fighter X* (**ÚLTIMA 6**), presenta *Virtual Volleyball*. Otro programa que viene a unirse a la fiebre 'virtua' desencadenada por estas sobresalientes producciones de Sega y que parece acompañar la llegada de las consolas de última generación. Parece que la simple inclusión de la socorrida coletilla acompañando el título del programa garantizará una serie de prestaciones fuera del alcance de los programas más brillantes de la reciente historia del videojuego en consolas de 16 bits. Este hecho, cierto en algunos casos (aunque los menos), también sirve para camuflar unas no tan trabajadas cualidades técnicas, bajo el espejismo que el termino 'virtua' produce entre los usuarios más ingenuos.

Este es aproximadamente el planteamiento exhibido por Imagineer en *Virtual Volleyball*. Cierto es que, por lo visto hasta la fecha, este deporte parece ofrecer una mayor dificultad a la hora de afrontar su paso en forma de



Hasta tres perspectiva diferentes de juego ofrece este Virtual Volleyball. Desde la clásica tipo televisión, hasta un primer plano. Variedad para todos los gustos.

simulador hacia un videojuego, quizás por la propia complejidad del juego. Títulos como el *Power Spikes* de Neo Geo, cuya versión para consola no alcanza la calidad de la máquina original, demuestran este hecho. Lamentablemente, y aunque la idea de Imagineer resulta ciertamente interesante y atractiva, *Virtual Volleyball* queda lejos de la espectacularidad de otras producciones 'virtua' como pueden ser los ya clásicos de Sega *Virtua Fighter* y *Victory Goal*, títulos que, además de una extraordinaria presencia gráfica, muestran un desarrollo ágil, sencillo y, fundamentalmente, divertido. Aquí es precisamente donde Imagineer no ha sabido acertar. El desarrollo del juego es rutinario, casi exasperante. La interacción del jugador es prácticamente nula, limitándose a pulsar el botón de turno cuando la pelota lo indica con un cambio de color. A esto hay que añadirle la inexplicable perspectiva. Ninguno de los tres puntos de vista ofrece una visión de la pista lo suficientemente amplia como para reaccionar con eficacia. A pesar de la brillantez de los gráficos y movimientos, en ciertas jugadas el scroll lateral no descubre la situación del jugador hasta que la pelota llega a sus dominios, por lo que el programa se convierte más en un ejercicio de intuición que de simulación deportiva.





Curioso sistema el empleado para elegir el equipo que debe sacar: el clásico pares y nones.





Street Fighter

real battle on film



Tras innumerables versiones y continuaciones, este Street Fighter nos conmueve con delicados números de transformismo capaces de mutar la apariencia del bestial Blanka en un 'surfer' de california.



Clásico de Blanka.

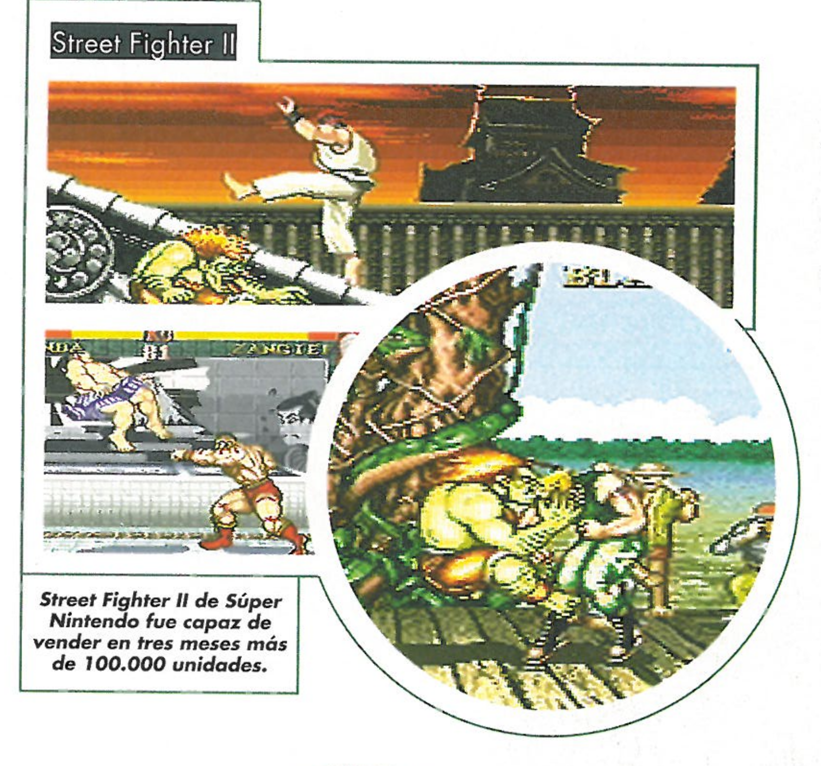
por Javier S. Fernández

El fenómeno *Street Fighter* es algo que sobrepasa lo meramente lúdico, adentrándose en un terreno casi mitológico, reservado para un grupo muy seleccionado de personajes. En un momento en el que el bombardeo hacia las consolas de personajes del celuloide o de las pantallas de televisión es incesante, *Street Fighter* experimenta justamente el fenómeno inverso. Aquellos que tratan de tildar a los videojuegos, y por lo tanto a los que disfrutamos de ellos como un elemento más (que no tiene por qué ser el único) de satisfacer nuestro ocio, como máquinas generadoras de individuos cuasimecanizados, sin posibilidad de ejercer una voluntad propia, deberían ofrecer una explicación más o menos lógica al nivel de importancia, en términos cuantitativos, que estos personajes merecen, cuando estudios de la importancia de Columbia Tristar deciden invertir una ingente cantidad de medios en la realización de un filme. Imaginamos que no sólo irá dirigido a ese ramillete de "individuos introvertidos y con rasgos esquizofrénicos".

El propio desarrollo de la saga *Street Fighter* parece íntimamente ligado con otro de los títulos más controvertidos, esta vez con razón, aparecidos en los últimos años. Nos

Nombre original :	Street Fighter Real Battle on Film
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Capcom
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Street Fighter II



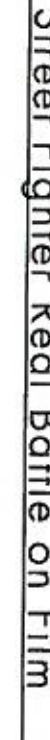
Street Fighter II de Súper Nintendo fue capaz de vender en tres meses más de 100.000 unidades.

referimos, lógicamente, al sangriento *Mortal Kombat* de Williams. En ambos casos el elevado índice de popularidad de sus protagonistas ha acabado por plasmar la esencia del videojuego en un filme (los dos de dudosa calidad), pero que, evidentemente, cuentan con el beneplácito de un público tremendamente fiel. Tras el fiasco de Mario Bross (donde el título de la película absolutamente nada tenía que ver con el buque insignia de Nintendo), estos dos nuevos largometrajes, bajo la estela de Cristopher Lambert en el caso de *Mortal Kombat* y de Jean Claude Van Damme, Kylie Minogue y el patriarca de los Addams, Raul Julia, en *Street Fighter*, aseguran, por lo menos, un cierto reconocimiento de ⇨

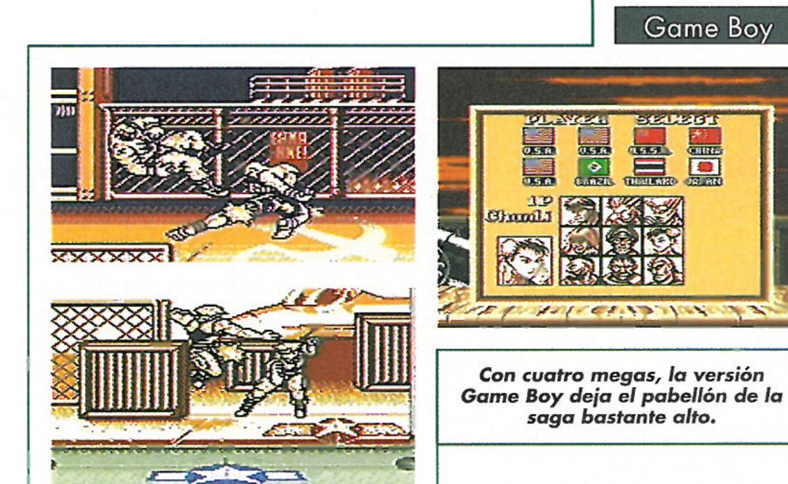


Actores

Los propios actores de la película se ofrecieron como modelos para realizar todos los movimientos especiales. Incluido el insigne Van Damme.



Game Boy

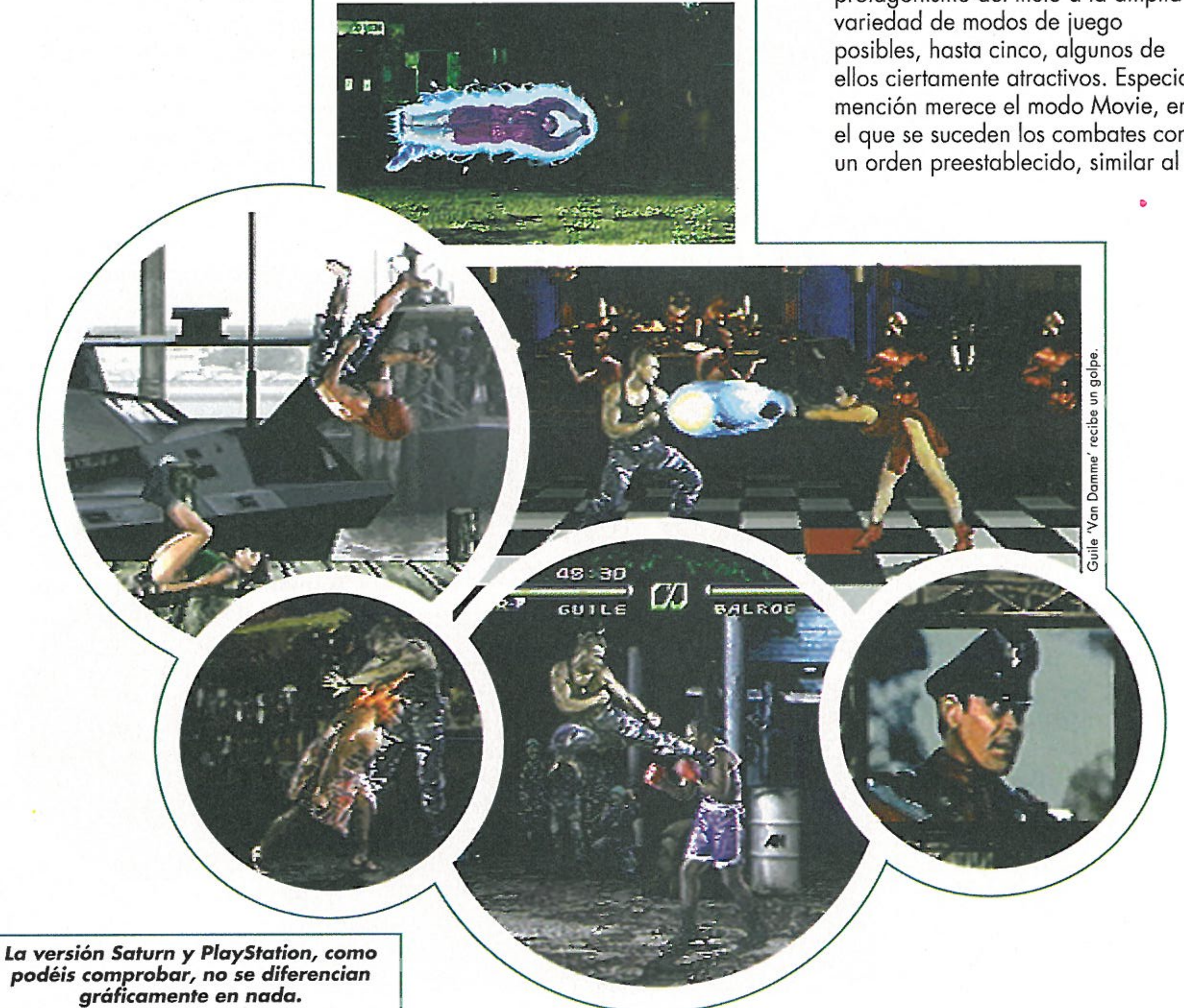


Con cuatro megas, la versión Game Boy deja el pabellón de la saga bastante alto.

los protagonistas de los videojuegos en las pantallas de las salas de cine.

A la hora de llevar el filme a las consolas domésticas, Capcom no ha hecho distinción alguna entre las versiones para Saturn y PlayStation. Desde la carátula hasta el último detalle del juego se muestran completamente idénticos, por lo que a la hora de referirnos al programa emplearemos términos en singular, aplicables, en cualquier caso, a ambas versiones.

Evidentemente, el desarrollo es el lógico de un juego de lucha puro y duro. Las escasas innovaciones ofrecidas a este respecto desvían el protagonismo del título a la amplia variedad de modos de juego posibles, hasta cinco, algunos de ellos ciertamente atractivos. Especial mención merece el modo Movie, en el que se suceden los combates con un orden preestablecido, similar al

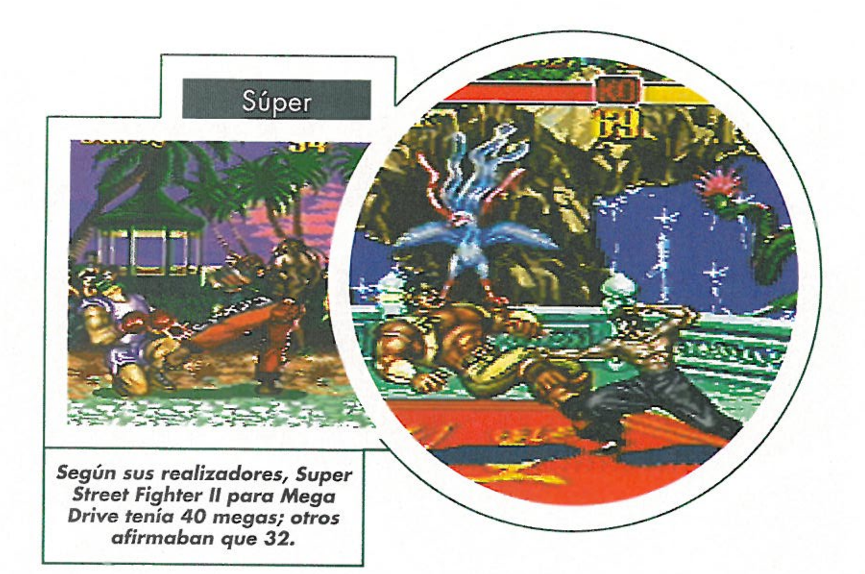


Guile 'Van Damme' recibe un golpe.

La versión Saturn y PlayStation, como podéis comprobar, no se diferencian gráficamente en nada.

guión original de la película y con un tiempo limitado.

Lejos de lo que pudiera parecer, y tras algunas entregas de dudosa justificación fuera de círculos puramente coleccionistas, *Street Fighter Real Battle on Film* ofrece una perspectiva nueva e interesante del clásico de Capcom. No en vano, los sprites de los luchadores los conforman digitalizaciones de los propios actores protagonistas del filme; rasgo este inequívoco de la factoría *Mortal Kombat*, con el que esta última entrega de *Street Fighter* mantiene algo más que casuales parecidos. El ágil desarrollo de los combates, con llaves y golpes



Según sus realizadores, Super Street Fighter II para Mega Drive tenía 40 megas; otros afirmaban que 32.

meteóricos (incluido ese ligero vaivén característico en los luchadores de *Mortal Kombat*, cuando se balanceaban a merced de su oponente tras descender el nivel de energía a mínimos ciertamente peligrosos), se repiten en esta versión cinematográfica de *Street Fighter II*.

Street Fighter Real Battle on Film se entiende dentro de la amplia operación de *marketing* diseñada para tan especial ocasión. Sin embargo, y aunque lo habitual suele ser lo contrario, Capcom no se ha escudado en una mera exposición de los numerosos cinemas sacados directamente de la película que aparecen a lo largo del juego.

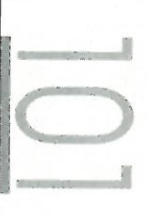
El resultado obtenido cuenta con el suficiente número de alicientes como para ofrecer un juego interesante, rápido y lleno de posibilidades, algo que no es poco con los tiempos que corren. Imprescindible, desde luego, para los miles de incondicionales de una de las sagas más triunfales en la historia de los videojuegos.



Las magias de todos los personajes se han mantenido intactos desde el clásico recreativo y de Súper Nintendo del 91. Las secuencias del filme amenizan el programa.







Earthworm **Jim 2**



Taxi en busca de Jim.

Escalera mecánica.

Jim esperando el taxi.

Jim abriéndose camino.

por Javier S. Fernández

El gusano Jim puede vanagloriarse de ser uno de los personajes más atractivos que han lucido su palmito por las consolas en los últimos tiempos. Su primera aparición en *Earthworm Jim* supuso un toque de frescura dentro de un género, el de las plataformas, tan prolífico como muchas veces falto de originalidad. No en vano, **David Perry**, responsable del juego, siempre ha mostrado una especial predilección por este género: títulos tan reconocidos como *Global Gladiators* o *Cool Spot* son un buen ejemplo del excelente trabajo que este programador ha desarrollado.

Nombre original : Earthworm Jim 2
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Virgin
Programación : Shiny Ent.
Soporte : Cartucho/24 Mb

No es cuestión de obviar la inevitable y progresiva transformación que el parque de consolas de 16 bits se verá obligado a afrontar en los próximos meses con la llegada a nuestro país de manera oficial de las consolas de última generación. Saturn ya lleva algún tiempo entre nosotros y PlayStation acaba de hacer su aparición en el mercado, lo que augura una campaña navideña muy enfocada hacia estos nuevos formatos. Sin embargo, y para satisfacción de los miles de usuarios de consolas de 16 bits que existen en nuestro país, y que aún no ven demasiado claro el posible paso hacia las máquinas de

El Original

Básicamente, el desarrollo del juego no ha variado un ápice respecto del primer y original Earthworm Jim.

Vaca sobre la bañera.

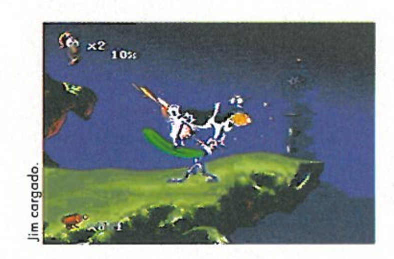
Salvando cachorros.

32, la aparición de producciones de la calidad de este *Earthworm Jim 2*, les ofrece, cuanto menos, un resquicio para la esperanza. Todavía son muchos los usuarios que tan sólo buscan en la Mega Drive o Súper Nintendo la posibilidad de disfrutar de un rato de ocio ante sus monitores; algo que sus máquinas, acompañadas inevitablemente del talento de los programadores, aún pueden seguir ofreciéndoles, obviando polígonos, texturas y los mil y un efectos más que las nuevas consolas pueden generar.

Para la realización de esta secuela, Shiny Entertainment ha profundizado aún más en el aspecto en que se concentraba el mayor tanto por ciento del éxito del juego: el absurdo. Se trata de un argumento tan absurdo, apoyado en fases con un desarrollo de lo más absurdo, que, evidentemente, propicia situaciones absurdas. Y muy divertidas. Esto convierte a *Earthworm Jim 2* en un plataformas



Hasta tres vacas necesitará Jim para continuar.


Jim cargado.

muy especial, capaz de conseguir algo al alcance de muy pocos títulos: provocar la sonrisa de quien lo disfruta.

Esta segunda entrega no ofrece prácticamente nada nuevo a lo ya visto en el primer y original *Earthworm Jim*. Presenta la misma y notable calidad gráfica, aunque quizás se vea algo difuminada por el excesivo parecido que muestran ciertos niveles con los ya aparecidos en el título original.

En líneas generales, el programa responde a las características de los mejores clásicos de este género, con mapeados laberínticos y algunos toques de aventura a la hora de adivinar la resolución de los diferentes niveles.

Earthworm Jim 2 es una excelente demostración del talento de los grandes señores de la programación. Maestros en complejas y trabajadas rutinas que compensan, a base de imaginación y talento, el déficit técnico que las máquinas de 16 bits presentan ante sus hermanas de última generación.



ÚLTIMA PUNTUACIÓN TOTAL





"Sólo hay mercado para una consola más"

por J. Luis Sanz

Virgin Interactive Entertainment es una de las compañías más prestigiosas a nivel de distribución y maneja los destinos de un buen número de empresas que desarrollan software para todos los sistemas existentes. Hasta hace poco, ERBE software distribuía sus títulos; ahora, es la filial española la que sienta las bases para lograr un trabajo más exigente. Mariele Isidoro es la directora general y la responsable de afianzar su presencia en el nuevo mercado de consolas de 32 bits.

– ÚLTIMA: ¿Qué es Virgin y qué labores va a desempeñar una vez que se establezca en España?

"España es el tercer país en cuanto al crecimiento del sector en Europa. Por ello, todas las compañías se instalan aquí"

– **Mariele Isidoro:** Virgin se instala en España después de abrir oficinas en Alemania y Francia, por que considera que es el tercer país más importante en cuanto a crecimiento en Europa. Estamos en constante expansión y nos interesa cualquier mercado que pueda alcanzar un crecimiento importante.

– Parece que las compañías evitan distribuidoras que manejan varias firmas a la vez. ¿Hay algún movimiento reflejo de protección para distribuir *in situ* y con todas las garantías sus productos?

– Probablemente aquellas distribuidoras trataban el producto como debían, teniendo en cuenta las

expectativas del mercado en cada momento. Obviamente, nunca es lo mismo tener una distribuidora que maneja distintas marcas, que tener tu propia empresa concentrada exclusivamente en tus productos.

– ¿Por qué de repente todos se instalan en España?

– Es un fenómeno que en España se está produciendo más tarde que en otros países por que su mercado es más pequeño. Este fenómeno ocurrió hace años en Alemania y Francia, cuyos mercados son lo suficientemente grandes como para justificar tu propia compañía. España se encuentra en el momento óptimo y se ha convertido en el tercer paso en esta cadena. Probablemente, le seguirá Italia.

"Los 8 bits se han abandonado definitivamente y los 16 caerán probablemente después de la campaña navideña"

– ¿Óptimo a qué nivel?

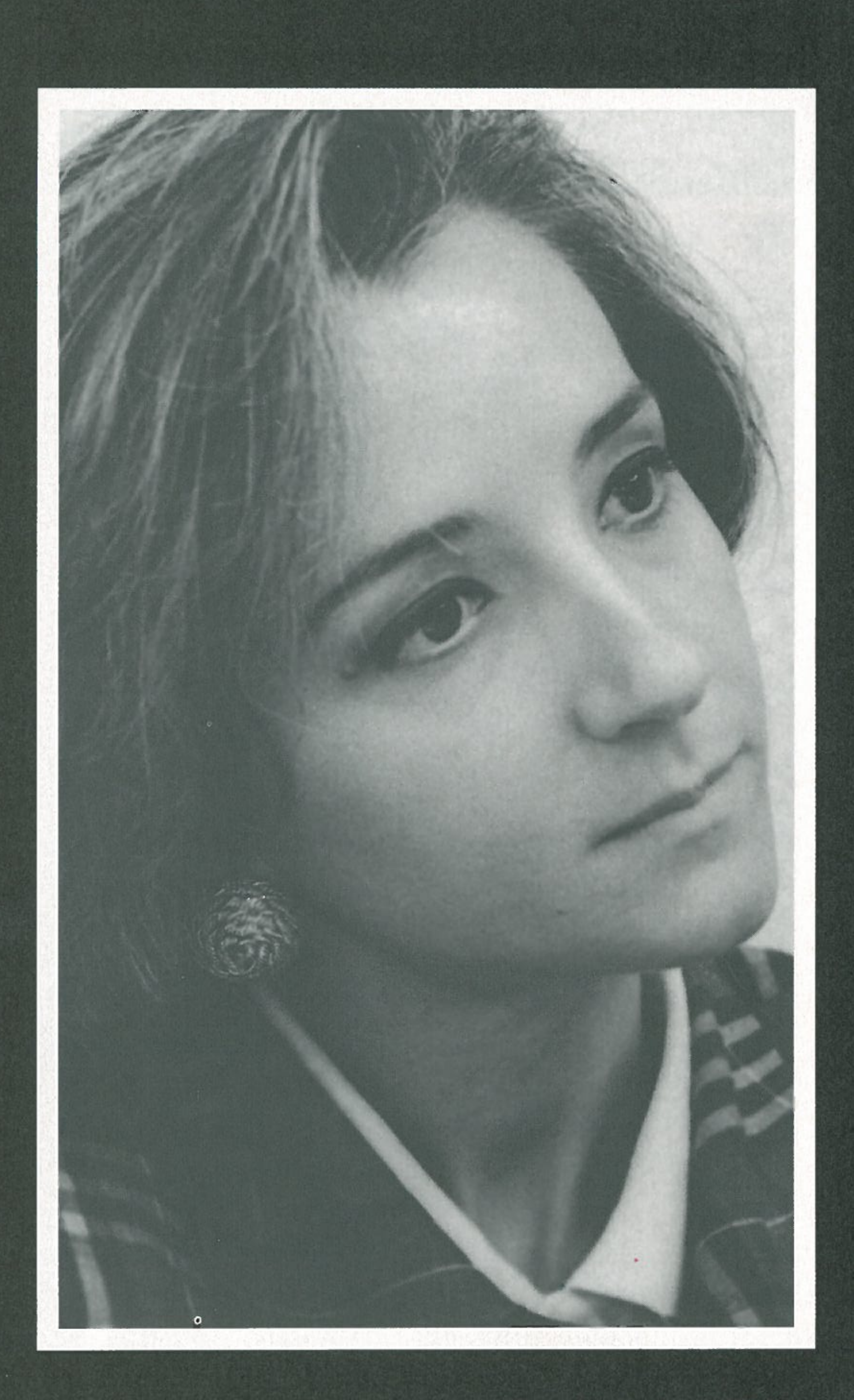
– No es que sea óptimo en cuanto a que hayamos alcanzado el tope, ni mucho menos. Las perspectivas del CD-ROM son enormes: hay un número importante de consolas instaladas y proyectos de Sony y Sega para potenciar sus nuevas máquinas, lo que crea unas buenas expectativas en el mercado español en un período de tiempo medio. Por eso las compañías quieren estar instaladas aquí cuando esto ocurra.

– ¿Qué es exactamente lo que hacen en Virgin España?

– Dependemos de la oficina de Inglaterra. Virgin tiene compañías afiliadas y producto propio y nos interesan ambos campos; de hecho tenemos personal dedicado a la captación de producto en toda Europa y América, que están en contacto con todo tipo de empresas. Esto permite que nuestro catálogo cubra casi todos los formatos.



Mariele Isidoro (directora general de Virgin Interactive Entertainment)



– ¿En 32 bits van a trabajar exclusivamente con máquinas de Sega y Sony o también con 3DO y Jaguar?
– Tenemos títulos para Jaguar y 3DO pero que no saldrán aquí: no existe hardware para estas consolas.

– ¿Cómo ven el lanzamiento de títulos para 32X desde Virgin?
– Ocurre lo mismo. Tenemos capacidad y recursos para trabajar cualquier sistema, pero la poca implantación de estas máquinas en nuestro país lo hace muy difícil. Sin embargo, habrá que esperar a ver que ocurre estas navidades y ver si hay sorpresas.

"Los sistemas que se imponen son PlayStation y Saturn, por lo menos hasta que llegue Ultra 64"

– Goldstar ha lanzado su 3DO a 69.900 pesetas ¿tiene posibilidades?
– En todo el mundo los sistemas que se están imponiendo son PlayStaion y Saturn, por lo menos hasta que salga Ultra 64.

– ¿Comparten el excepticismo de algunas compañías sobre la posibilidad de que se repita el *boom* del 92?.
– Hay que apostar por ello, pero con reservas. El estado del mercado español es la consecuencia de las condiciones económicas que sufrimos. Parece que estamos en un período de recuperación que se reflejará en todos los ámbitos, pero es difícil que aquel *boom* se repita.

– ¿Han dejado los 8 bits?
– Definitivamente. Pasa lo mismo que con el *floppy*: queda algún título, pero el futuro se llama CD-ROM.

– ¿Hasta cuándo seguirán trabajando los 16 bits?
– Estas navidades un 20 ó 25% de nuestras novedades estarán dirigidas a estas máquinas. Lo normal sería que después los 16 bits cayeran.



– ¿Comparte la opinión de María Jesús López de Sony sobre el público al que va destinado la PlayStation, entre 10 y 16 años?
– En principio el precio de estas máquinas parece más dirigido a un adulto que a un niño; en cambio el software se nutre fundamentalmente de juegos. Creo que el usuario natural son personas con experiencia en consolas y con una edad un poco más alta.

– ¿No consideran como un potencial usuario a jóvenes de veinte o más años que trabajan e invierten parte de sus ingresos en ocio?
– Esto es algo que está quedando patente en el tema de los CD-ROM. El público, en su mayoría, suele ser adulto, aunque esto depende del tipo de software que se produzca.

– ¿Virgin seguirá alguna política para diferenciar el software de Saturn y PlaySation?
– Depende del desarrollador con que trabajemos. Unos programarán para Saturn y PlayStation y otros sólo para un formato. No hay limitaciones para duplicar versiones.

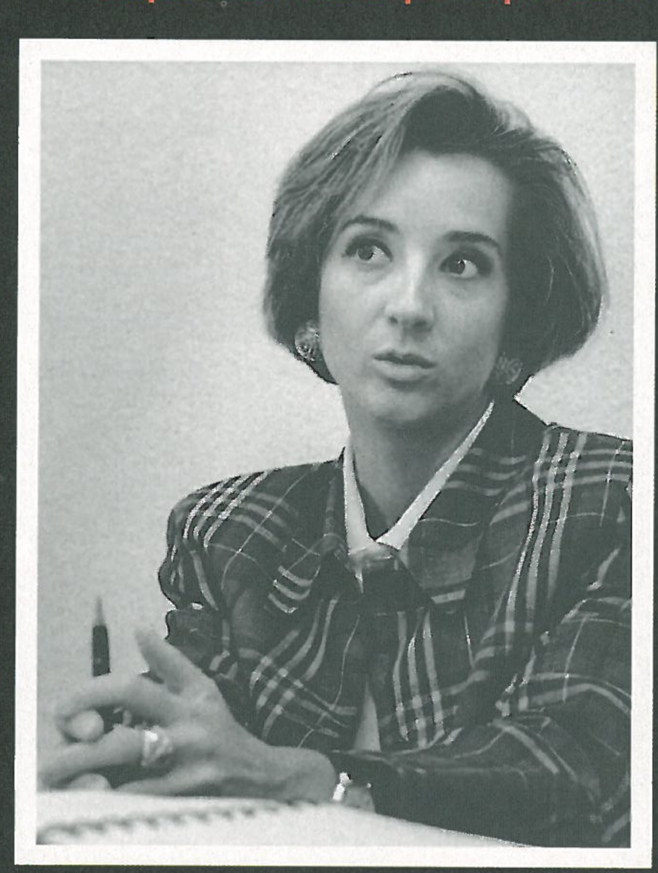
– ¿No había algo por ahí de un acuerdo con una gran empresa y Virgin?
– Sí, hace pocas fechas cerramos un acuerdo con JVC por el que distribuiremos todos sus productos. No en vano, tienen la concesión exclusiva de los títulos de LucasArts para consolas.

– ¿Cuál es su previsión del mercado español?
– Creo que en hay sitio para una consola más. Al final, podrá haber un hueco para otra, evidentemente Sony, aparte de las respectivas de Sega y Nintendo. Ultra 64 hay que dejarlo como algo que puede funcionar, pero desde el desconocimiento de no saber cómo es. Sin ver la campaña de televisión de Sega o Sony es difícil adivinar quién ganará la cuota de mercado.

– ¿Cree que el precio de las máquinas será determinante para este nuevo mercado?
– Totalmente, pero tambien pienso que después de unos meses bajarán. Los precios que se barajan son muy elevados para este país. Los nuestros serán competitivos y rondarán las 7.000 pesetas.

– ¿Podría repetirse una bajada tan importante como la que tuvo lugar con los juegos de ordenador hace años?
– Es difícil por muchas razones; la principal, los costes de producción. Es complicado que se produzca, pero tal vez la primera apuesta para que el mercado se dirija a unos precios competitivos la deban dar las casas de software. Es como la pescadilla que se muerde la cola: si no hay una reactivación por nuestra parte, no pueden bajar los precios. Virgin, de todos modos, está por acercarlos a la realidad del país.

"El público de las nuevas consolas suele ser adulto, aunque dependerá del tipo de software que se produzca"





Tarifas de Publicidad

Contactar con...

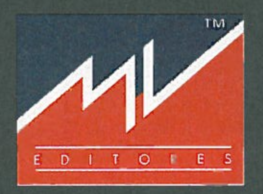
Usue Aburto (Jefe de Publicidad)
Felipe Morano

C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)

Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.



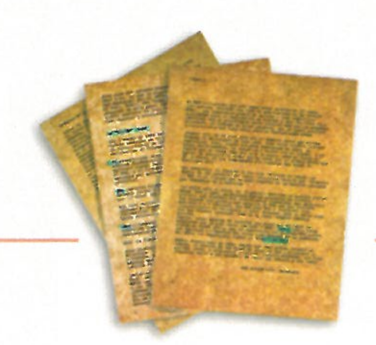




NÚMEROS ATRASADOS

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA Y TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR DE LA REVISTA, NO DUDES EN PONERTE EN CONTACTO CON NOSOTROS EN EL TELÉFONO (91) 803 21 42, DONDE ATENDEREMOS A TUS PETICIONES.

Sega Rally y Saturn



SNES portátil

Os felicito por vuestro excelente trabajo, ya iba siendo hora de que alguien le plantara cara a la estupidez que reinaba en las revistas del sector. Al grano:

– ¿Qué pasó con la Súper Nintendo portátil?

– Si te refieres a la Game Boy en color todo fue un rumor sin sentido que muchos tomaron en serio. .

– ¿Es cierto que en los juegos de la 3DO Pal la resolución no va a ser la misma, ni la velocidad de carga y el sonido?

– Los juegos Pal en la consola Pal ofrecen, sorprendentemente, una resolución a pantalla completa. Son los juegos americanos, o NTSC, los que aparecen en pantalla con las franjas negras.

– ¿Habrá un *Sega Rally* para Saturn?

– En este mismo número te enseñamos sus excelencias. Por el momento, mejor que *Ridge Racer*.

– Por último, ¿publicaréis más vídeos de la calidad del primero?

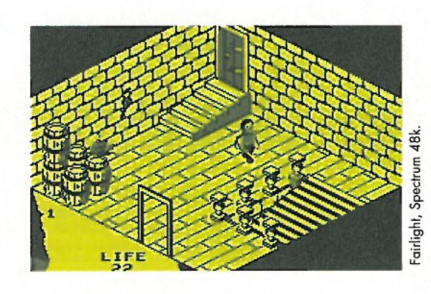
– Si te digo que sí, no te engaño.

Os aconsejaría que no empecéis a minar la revista con páginas de publicidad o caeréis en lo mismo que las demás publicaciones del sector: es decir, un anuncio cada cinco páginas. Pagamos 500 pesetas por estar informados, no para que nos digan "mira qué bonita es mi consola".

– La publicidad, en nuestro caso, es un ejercicio que en todo medio escrito tiene un soporte perfecto. Eso no significa una variación de nuestra filosofía editorial.

Un cordial saludo.

Francisco Manuel Rivas Doblado
(Utrera, Sevilla)



Fairlight, Spectrum 48k.

En voz alta

Hola amigos de **ÚLTIMA**. En primer lugar, quería felicitaros por ser la única revista que dice lo que piensa. En segundo lugar, deseo dar mi opinión sobre el futuro de las consolas de ÚLTIMA generación y, en especial, sobre la Ultra 64: ¿por qué se retrasa? Muy sencillo: la consola de Nintendo no puede competir con el formato CD. La capacidad y el precio del compacto hunde al cartucho. Nintendo pensaba que los CD's se venderían a 12 ó 13.000 pesetas y así podrían aumentar en mil o dos mil el precio de sus cartuchos. Con el hardware más barato, conseguirían captar un mayor número de adeptos. Pero les ha salido mal y la culpa la tiene Sony, que le ha chafado con su política de precios inferior a 8.000 pesetas. Sega, por eso, ha corrido a reducir el precio de sus juegos.

Para Navidades, las consolas de Sony y Sega habrán bajado el precio. Más todavía en abril del 96, cuando llegue, teóricamente, la Ultra. Aunque Nintendo la saque a 35.000 pesetas, el mercado se habrá saturado de PlayStation y Saturn.

Ahora Nintendo no se puede echar atrás porque su máquina está acabada y dispuesta para ser presentada, siempre trabajando sobre el formato cartucho.

O Nintendo prepara algo gordo o está cavando su propia tumba. Os lo dice sinceramente un gran seguidor de Nintendo.

Ramón Mínguez Blasco
(Castellón)

Money, money

Lo primero de todo, quiero felicitaros por vuestro trabajo y daros ánimos para continuar con la gran labor que estáis realizando y por los principios editoriales que os diferencian de las demás publicaciones.

Por ciertos, ¿váis a sacar algún otro vídeo próximamente? ¿Qué tal una sección de compra-venta-cambios y contactos entre usuarios? Quisiera también daros mi opinión sobre lo que me parece un vergonzoso abuso: el dinero, la pasta, la 'guita' que a mi parecer nos roban.

Cuando tenía mi Spectrum (gracias por el reportaje del número 6) y los primeros juegos costaban casi 3.000 pesetas ya pensaba que era una cifra exagerada, más teniendo en cuenta que me movía con la reducida paga que mis padres me daban. Hoy trabajo, tengo una Mega Drive y, si te descuidas, sale tan caro mantener la consola como el coche.

Con la cantidad de usuarios que somos me parece que ya está bien de chuparnos la sangre. Entiendo que todo producto tenga que dar beneficios, pero sin pasarse. El cartucho era la excusa de los precios elevados. ¿Qué pasa ahora con el compacto? ¿Veremos en un futuro cercano una bajada

de precios? ¿Cuál es, a vuestro parecer, un precio razonable para el videojuego en compacto?

– Estamos deacuerdo contigo en que los actuales precios de los videojuegos, *Daytona USA* o *Ridge Racer*, por ejemplo, están inflados. Pero debes tener en cuenta que los equipos de desarrollo necesarios para programarlos, técnicos y humanos, son un gasto considerable. Además, los periodos de desarrollo, en los casos más acusados, llegan al año de programación. Son tantos los factores, que concretar una cantidad real sería un atrevimiento.

– Volviendo a los clásicos: ¿se sacó algún juego que aprovechara los 128K de los últimos Spectrum?

– Quizá el programa que mejor desarrolló esas posibilidades de capacidad fue, sobre todo, *La Abadía del Crimen*, pero no fue el único.

– ¿Haréis algún reportaje sobre las máquinas recreativas clásicas como *Moon Cresta*, *Phoenix*, etc?

– Siempre es bueno que déis ideas.

– ¿Algún juego sobre *Mazinger Z* en Mega Drive ha visto la luz en España?

– *Mazin Wars* estaba basado en la historia del robot, pero con algunos cambios y con unas fases de lucha excepcionales.

– Ya, por último, os agradecería mucho que publicaseis mi dirección para que me escriban aficionados/as al videojuego, tanto de las nuevas tecnologías como de las antiguas.

Gracias y hasta pronto.

Josu Calviño Buján
C/ Sabino Arana nº 53,
2º derecha. 48940
Leioa (Vizcaya)

Quejas

En primer lugar os felicito por la idea de hacer una revista independiente dedicada a las nuevas consolas. Permitidme que haga un par de comentarios sobre la misma: en general está bien hecha, pero pienso que se lee demasiado pronto; necesita más páginas (aunque sean de peor papel) y más información interesante. Me explico.

– Creo que deberíais prescindir de los artículos sobre los viejos sistemas y consolas, pues pienso que quién compra nuestra revista quiere (como indica su nombre) información sobre los nuevos sistemas y sus juegos, y no sobre sistemas prehistóricos, lo cual no deja de ser interesante, pero aquí está fuera de lugar; sobre todo porque suelen ser demasiado amplios en relación con el tamaño de la publicación.

Os pasáis con el tema didáctico-tecnológico, como en aquél absurdo artículo sobre el CD-ROM o este último que he leído sobre el CD-i, donde explicáis cada uno de los modos gráficos de este sistema (muy instructivo). Esto es irse por las ramas, cuando tenéis que ir al grano, hablar de los juegos (¿cómo son?, ¿cuánto me van a durar?, ¿cuál comprar?), nuevos accesorios, recreativas, etcétera.

– Con la actual disposición de la revista, satisfacemos sobradamente una gran mayoría de las necesidades que a través de las cartas nos comunicáis. Tanto los escrupulosos de la tecnología, hasta los que llevan más de 15 años jugando y no les importa recordar los sistemas que han permitido la evolución de las máquinas que hoy conocemos, pueden encontrar un referente entrañable a cada palabra. El saber no ocupa lugar.

– Por lo demás, ¡chapó!

– ¿Chapeau?

P.D.: A ver si cae otro vídeo.

Ramón Maroto (Cádiz)



Philips CD-i.

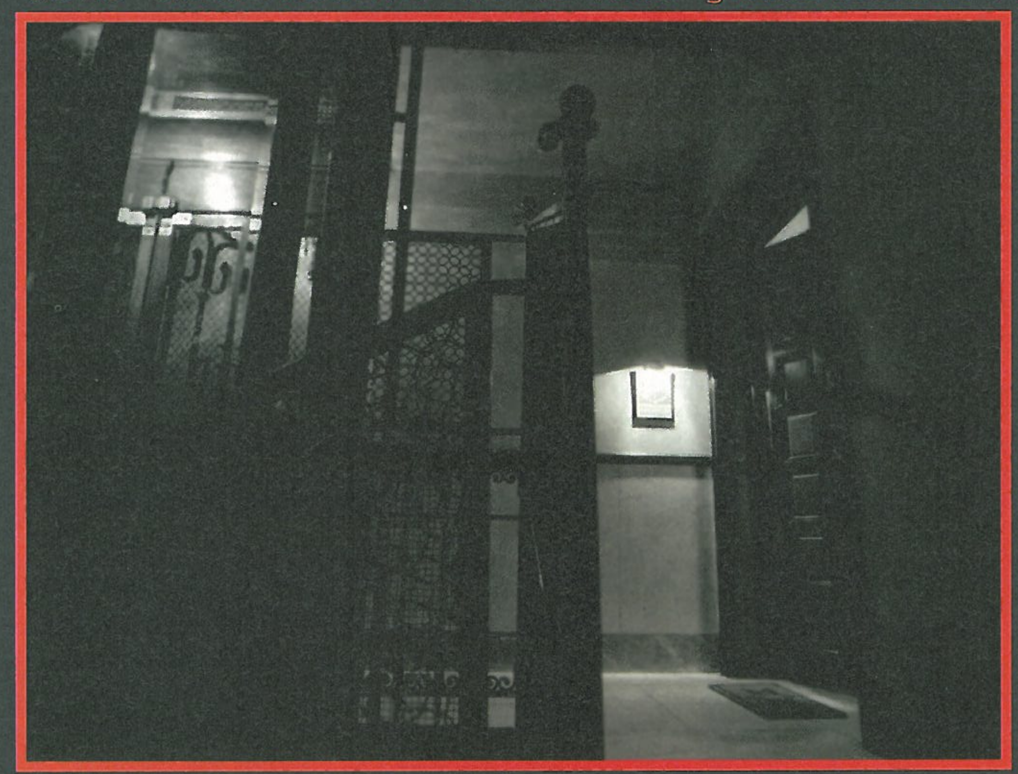
ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

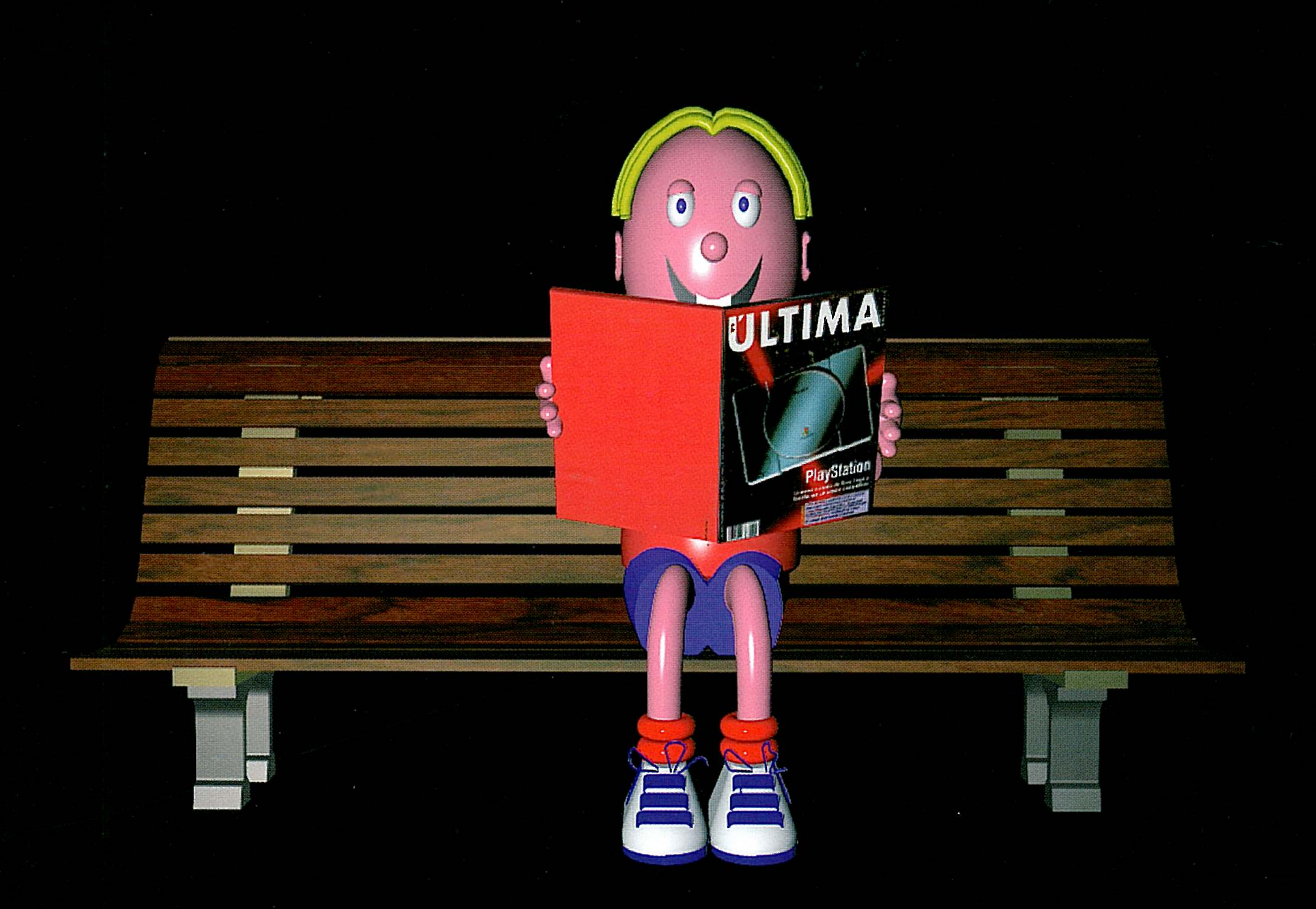
ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.



Ocio interactivo de última generación...



... el próximo mes.


ÚLTIMA
PlayStation


SEGA RALLY
RACE LEADER
RACE LEADER
1
2


MV
EDITORES